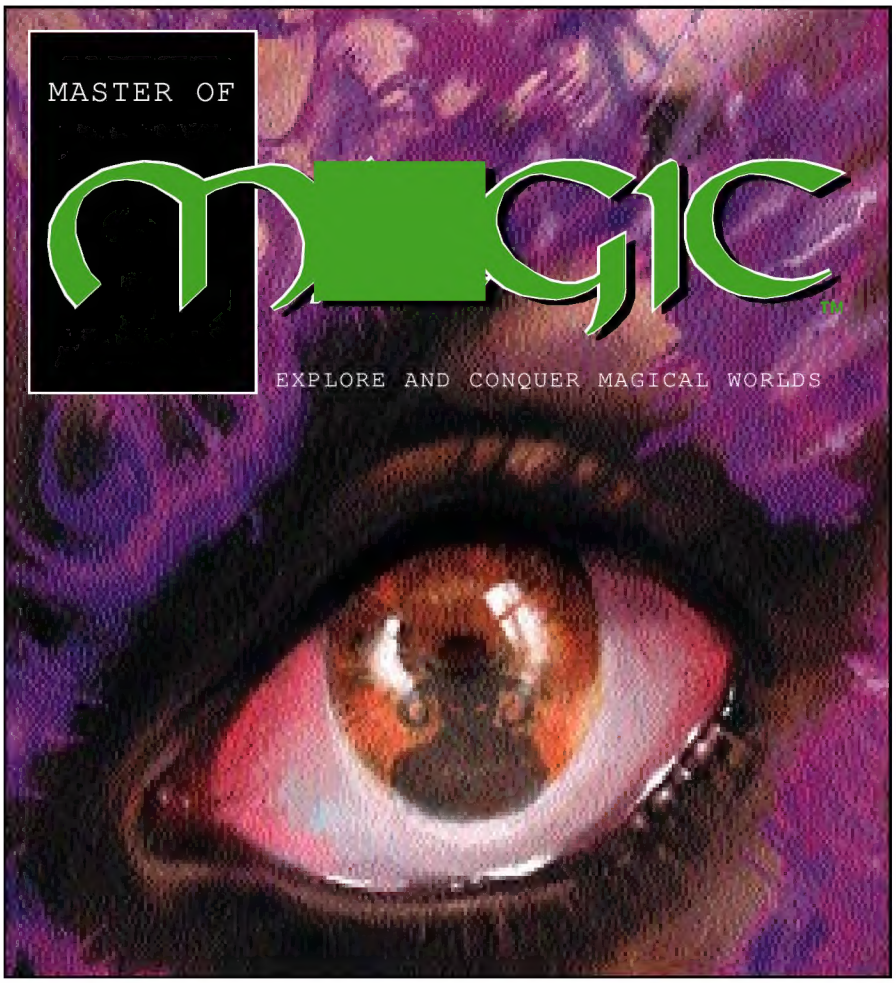


MASTER OF MAGIC

MICROPROSE
The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY, GB
Tel.: +44 (0)1454 329510

Alle Rechte vorbehalten.
Copyright © 1994 MicroProse

Mit der Ausnahme von Auszügen zum Zweck von Rezensionen darf dieses Buch ohne vorherige

Verlassen

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis 2
Einführung in *Master of Magic* 3
Spielvorbereitung 4
  Das Hauptmenü 5
  Das Menü "Neues Spiel" 6
  Zauberer auswählen oder zusammenstellen . . 8
Spielbeginn - Der Hauptbildschirm 21
  Spiel 24
  Zaubersprüche 27
  Armeen 28
  Städte 31
  Zauberei 32
  Info 36
  Ebene 43
  Status-Fenster 43
  Unterhaltsübersichts-Fenster 43
  Hauptbewegungs-Bildschirm 44
  Welten-Fenster (reduzierte Karte) 48
  Einheiten-Fenster 49
  Nächste Runde 51
Grundlegende Erkundungen und die Siedlung . . 52
  Erforschung der Welten von Arcanus und Myrror 53
  Die Siedlung und der Stadtbildschirm 55
  Produktionsbildschirm 60
Expansion und Kennenlernen Ihrer Nachbarn . . 63
  Expansion 64
  Zauberkraft und Zauberknoten 66
  Das Studium der Zaubersprüche 67
  Kennenlernen der Nachbarn 68
Zusammenstellen einer Armee 74
  Normale Einheiten 75
  Herbeigerufene Wesen 79
  Söldner und Helden 80
  Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten 82
    Liste aller besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten 82
  Artefakte 87
Kampf und Verzauberungen 91
  Kampf 92
  Zaubersprüche und deren Aussprechen . . . 102
  Ereignisse 107
Gewinnen oder Verlieren 110
Anhang 112
Index 151
Mitarbeiterverzeichnis 159

Einführung in Master of Magic

Stellen Sie sich vor, Sie fallen durch Raum und Zeit. Sie landen in einer Welt, die Arcanus genannt wird. Es ist eine Welt, die der Erde während des Mittelalters ähnelt, in der jedoch die praktizierten Künste der Alchimie und Magie real und mächtig sind. Übernatürliche Kreaturen (wie z.B. Elfen, Orks und Gehörnte), die in unserer Welt bisher als Produkte einer blühenden Vorstellungskraft abgetan wurden, sind auf Arcanus Wirklichkeit. Hier sind diese Kreaturen intelligente Wesen, die zusammen mit einer Vielzahl von anderen, auf der Erde sogar in der Phantasiewelt unbekannten Arten Arcanus bevölkern. Jenseits von Arcanus liegt eine rätselumwobene zweite Welt, Myrror genannt. In diese Welt gelangt man nur durch uralte Zaubertürme oder durch sorgfältigen Einsatz rätselhafter Zaubereien. All dies macht Myrror zu einer fremdartigen Welt voller mächtiger Zaubereien, Gefahren und Kreaturen, wie man sie sich nur mit der lebhaftesten Phantasie vorstellen kann. Es gibt eine Redensart unter den Zauberern, die besagt, daß jemand Arcanus erst dann wirklich beherrschen kann, wenn er zuvor Myrror bezwungen hat.

In diesen Welten tauchen Sie als Anfänger unter den Zauberern auf. Mit nichts als ein paar Zaubersprüchen ausgerüstet beginnen Sie das Spiel als Herrscher über ein winziges Dorf samt seinen Einwohnern. Auf dieser Grundlage müssen Sie eine blühende Stadt bauen, die beiden Welten von Arcanus und Myrror erforschen, Ihr Reich vergrößern

und neue Zaubereien erlernen. Auf Ihrem Weg werden Sie anderen Zauberern

begegnen, die alle aus denselben bescheidenen Anfängen stammen und alle dasselbe Ziel verfolgen wie Sie: die Welten zu erobern. Ihr Enderfolg hängt davon ab, wie gut Sie Ihre Mittel einsetzen, das Potential Ihrer Völker zu nutzen verstehen, Gelegenheiten ergreifen und mit anderen Zauberern verhandeln können. Am Ende kann es nur einen *Master of Magic* (Meister der Magie) geben!

Spielvorbereitung

Mausbefehle

Wir setzen voraus, daß Sie die grundlegenden Mausfunktionen verstehen, wie z.B. "klicken" und "ziehen". Da Ihre Maus zwei Knopfe hat, unterscheidet das Interface auch zwischen diesen. Die folgenden Definitionen beziehen sich auf ihren Einsatz in dieser Spielanleitung.

- "(An)klicken" bedeutet, daß Sie den Mauszeiger auf einen Punkt auf dem Bildschirm plazieren und dann den linken Mausknopf drucken müssen.
- "Rechts (an)klicken" weist Sie an, den rechten Mausknopf zu drücken.
- Um "ein Menü" zu "öffnen", müssen Sie den Namen des Menüs auf der Menüleiste anklicken.
- "Anwählen" heißt etwas anklicken.
- Sie "fahren mit der Maus", indem Sie sie über ein Bild oder einen Gegenstand hinwegbewegen, *ohne* einen der Mausknopfe zu drücken.
- Mit der Maus "einen Knopf anklicken" bedeutet, daß Sie den Knopf auf dem

Bildschirm anklicken.

l "Hin- und herwechseln" kommt vor, wenn Ihnen nur zwei Optionen zur Auswahl stehen. Wenn Sie den Knopf anklicken, wechseln Sie jedesmal von einer Option zur anderen.

Das Hauptmenü

Nachdem Sie *Master of Magic* geladen und das Spiel aufgerufen haben, beginnen Sie am Hauptmenü. Mit diesem Menü können Sie das zuletzt gespielte Spiel wiederaufnehmen (diese Option steht Ihnen nicht zur Verfügung, wenn Sie *Master of Magic* zum ersten Mal beginnen), ein zuvor gesichertes Spiel aufrufen oder ein neues Spiel beginnen.

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal aufrufen oder ein neues Spiel anfangen wollen, klicken Sie den Knopf "Neues Spiel" an. Ansonsten klicken Sie den jeweils gewünschten Knopf an.

WIEDERAUFNAHME

Dieser Knopf bringt Sie zu dem zuletzt von Ihnen gespielten Spiel. Jedes Spiel wird übrigens während des Spielens automatisch alle vier Runden gesichert ("Autom. Sichern") und in einer Datei mit Namen "Vorübergehend gesichertes Spiel" gespeichert. Jedesmal wenn das Spiel automatisch gesichert wird, wird die zuletzt gesicherte Version in dieser Datei überschrieben.

SPIEL LADEN

Klicken Sie diesen Knopf an, gelangen Sie zum Spieloptionen-Bildschirm, auf dem Sie durch Anklicken des gewünschten Namens eines der zuvor gesicherten Spiele aufrufen können.

NEUES SPIEL

Wenn Sie diesen Knopf anklicken, kommen Sie zum Neues-Spiel-Bildschirm, der im folgenden Abschnitt näher erklärt wird.

ZURÜCK ZU DOS

Mit diesem Knopf verlassen Sie *Master of Magic* und gelangen zu DOS zurück.

Das Menü "Neues Spiel"

Wählen Sie im Hauptmenü die Option "Neues Spiel", gelangen Sie zu diesem Bildschirm. Hier können Sie mehrere Parameter festlegen (indem Sie den entsprechenden Knopf anklicken, um Optionen auszuwählen oder der Reihe nach durchzusehen), die ein paar grundlegende Dinge Ihres neuen *Master of Magic*-Spiels bestimmen.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad, indem Sie die Optionen durchgehen (klicken Sie den Schwierigkeitsgrad-Knopf an), bis Sie einen Ihnen angemessenen Grad finden. Der von Ihnen gewählte Schwierigkeitsgrad legt fest, ob Ihr Zauberer gegenüber den vom Computer gespielten Zauberern bevorteilt wird (Einführungs- und leichte Stufe), ihnen gewachsen ist (normale Stufe), oder gar benachteiligt wird (schwere und unmögliche Stufe). Der gewählte Schwierigkeitsgrad ändert die Produktions- und Bevölkerungswachstumsraten sowie die Geschwindigkeit, mit der Ihr Zauberer neue Zaubersprüche studiert. Bei den höheren Schwierigkeitsgraden wird außerdem die Kompetenz Ihrer Zaubererfeinde bei der Eroberung der Welten von Arcanus und Myrror gesteigert, während ihre Toleranz gegenüber diplomatischen Annäherungen, Fehlern und Aggressionen Ihrerseits zurückgeht. Seien Sie gewarnt, die "unmögliche" Stufe trägt ihren Namen nicht zu Unrecht!

Die Einführungs-Stufe ist einmalig unter den Schwierigkeitsgraden. Dieser Grad ist eine Lern-Stufe und für Spieler gedacht, die das Spiel zum ersten Mal in Angriff nehmen. Während der ersten dreißig Runden erhalten Sie hierbei jede Menge hilfreicher Tips durch Nachrichten auf dem Bildschirm. Sie bekommen auch jedesmal automatisch Hilfe, wenn Sie einen neuen Spielbildschirm betreten. Gegnerische Zauberer stellen auf dieser Stufe keine ernsthafte Konkurrenz dar. Die einzige Einschränkung auf dieser Stufe besteht darin, daß Sie keinen eigenen Zauberer zusammenstellen können, sondern einen der vierzehn vorgegebenen Magier auswählen müssen, die im Abschnitt Einen Zauberer auswählen beschrieben werden.

Die universelle Hilfe-Taste

WICHTIGER HINWEIS: Unabhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad steht Ihnen immer eine On-line-Hilfeoption zur Verfügung! Sie können sich auf fast allen Bereichen auf praktisch allen Bildschirmen Informationen und Definitionen zu Hilfe holen, indem Sie einfach den rechten Mausknopf drücken. Drücken Sie dann den linken Mausknopf, kommen Sie zu dem Punkt im Spiel zurück, an dem Sie zuletzt waren.

GEGNER

Wählen Sie die Anzahl der gegnerischen Zauberer (zwischen eins und vier), die gegen Sie spielen, indem Sie den Gegner-Knopf anklicken. Die gewählte Zahl bestimmt nicht nur, wieviele Gegner Sie haben, sondern auch wie schnell Sie Gefahr laufen, einem davon zu begegnen. Der Kontakt mit anderen Zauberern kann zwar positive Aspekte haben (z.B. den möglichen Austausch von Zaubersprüchen), er hat jedoch auch potentielle negative Folgen, da es zu immer größeren Spannungen zwischen Ihnen kommt, je mächtiger Sie werden. Es ist deshalb unbedingt von Vorteil, genügend Zeit zum Studium nützlicher Zaubersprüche und zum Bau einiger Städte für eine größere Kraftbasis zu haben, bevor Sie auf einen anderen Zauberer treffen.

LANDGRÖSSE

Der Landgröße-Knopf bestimmt die ungefähre Größe der Kontinente (klein, mittelgroß und groß) und den Anteil der Weltoberfläche, der aus Landmassen besteht. Klicken Sie den Landgröße-Knopf an, um die einzelnen Optionen nacheinander durchzusehen.

Bedenken Sie die relativen Vorteile jeder einzelnen Option, bevor Sie sich für eine entscheiden. Die Landgröße bestimmt, wie schnell Sie mit anderen Zauberern in Kontakt kommen. Da kleine Landgrößen zur Entstehung vieler, durch große Wasserflächen voneinander getrennter Inseln führen, zögert die Wahl dieser Option in fast allen Fällen den Kontakt mit Gegnern hinaus. Die Wahl großer Landgrößen führt hingegen zu fast sofortigem Kontakt.

Kleine Landgrößen zögern nicht nur die Kontaktaufnahme mit anderen Zauberern hinaus, sie behindern auch Ihre Erkundungs- und Expansionsanstrengungen. Da neue Städte von bestehenden durch eine Distanz von mindestens drei Quadranten getrennt werden müssen, kann es schwierig sein, auf kleinen Kontinenten neue Städte zu gründen, die über ausreichende Ressourcen zum Unterhalt einer angemessen großen Bevölkerung verfügen.

ZAUBERKRAFT

Es gibt eine Reihe von Zauberkraftquellen in den Welten von *Master of Magic*. Sie können in zwei Gruppen eingeteilt werden: Zauberknoten und Stadtquellen (wie z.B. Schreine und Tempel). Sie können bestimmen, wieviel Zauberkraft (Mana) die Zauberknoten hervorbringen, indem Sie zuerst den Zauber-Knopf anklicken und dann die gewünschte Option aussuchen. Die Auswahlmöglichkeiten sind: schwach, normal und mächtig. Schwache Zauberknoten verleihen halb soviel Kraft wie normale, während mächtige Zauberknoten 50% mehr Zauberkraft verleihen als normale.

Zauberkraft ist für die sich bekämpfenden Zauberer von Arcanus und Myrror von entscheidender Bedeutung für das Studium und die Anwendung von Zaubersprüchen. Sind die Zauberknoten mächtige Zauberquellen, versuchen gegnerische Zauberer daher mit allen Mitteln, diese in ihre Gewalt zu bringen. Wenn Zauberknoten jedoch nur eine schwache Zauberkraftquelle darstellen, werden Stadtquellen wichtiger, was Ihre Gegner dazu anspornt, sowohl ihre Expansionsanstrengungen als auch die Entwicklung ihrer Städte voranzutreiben.

OK ODER ABBRECHEN

Sind Sie mit den Parametern Ihres neuen Spiels zufrieden, klicken Sie entweder den OK-Knopf an, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen (Zauberer zusammenstellen), oder den Abbrechen-Knopf, um zum Hauptbildschirm zurückzugelangen.

Zauberer auswählen oder zusammenstellen

Wenn Sie das Spiel auf der Einführungsstufe (Lernstufe) spielen, müssen Sie einen der vorgegebenen Zauberer wählen, die unter Einen Zauberer auswählen beschrieben werden. Sie wählen einen aus, indem Sie mit der Maus einen der Namen anklicken. Bei allen anderen Schwierigkeitsgraden können Sie entweder einen der bestehenden Magier aussuchen, oder einen eigenen zusammenstellen, indem Sie auf dem Zauberer-Zusammenstellen-Bildschirm den Designer-Knopf anklicken. Im Abschnitt Einen Zauberer zusammenstellen erhalten Sie wichtige Informationen darüber, wie Sie Ihren eigenen Zauberer herstellen können.

EINEN ZAUBERER AUSWÄHLEN

Wenn Sie mit Ihrer Maus über den Namen eines der vierzehn vorgegebenen Zauberer fahren, erhalten Sie ein Porträt dieses Magiers und darunter eine Auflistung seines Zauberregisters und seiner besonderen Fähigkeiten. Zauberregister sind die Zauberbücher, die dem jeweiligen Magier für seine Studien zur Verfügung stehen. Jedes dieser Bücher trägt eine Markierung auf dem Einband, die angibt, welche Art von Magie darin beschrieben wird. Je mehr Bücher ein Zauberer über eine bestimmte Art von Magie besitzt, desto seltenere und mächtigere Zaubersprüche kann er zu diesem Thema erlernen.

Es gibt fünf Arten von Magie, auf die sich die Zauberer spezialisieren können:

- **Die Lebensmagie** (gekennzeichnet durch ein weißes Hieroglyphen-Kreuz auf dem Bucheinband) konzentriert sich auf heilende, schützende und inspirierende Zaubersprüche. Diese Magie enthält heilende Zaubersprüche, die so mächtig sind, daß sie Tote wieder zum Leben erwecken können. Sie bietet auch als einzige Zaubersprüche, mit deren Hilfe Kreaturen zwischen den beiden Welten (Ebenen) von Arcanus und Myrror hin- und herreisen können. Diese Art von Magie besitzt Elemente, die der Todesmagie starken Widerstand leisten und einige, die sich der Chaosmagie geringfügig widersetzen.
- **Die Todesmagie** (gekennzeichnet durch lilafarbene Totenköpfe auf dem Zauberbucheinband) konzentriert sich darauf, die Mächte der Finsternis zu beherrschen. Diese Magie enthält Zaubersprüche, die tote Kreaturen herbeirufen, die Kraftbasis gegnerischer Zauberer zerstören, Furcht in die Herzen von Feinden säen, Land verwüsten und Feinde von Unglück aller erdenklichen Art befallen lassen können. Da Lebens- und Todesmagie sich so stark widersprechen, kann sich kein Zauberer auf beide dieser Arten von Magie spezialisieren.
- **Die Chaosmagie** (gekennzeichnet durch rote Feuerbälle auf dem Zauberbucheinband) ist darauf spezialisiert, Kreaturen, Waffen und Zauberknoten zu verzerren und verbiegen und dadurch die Umgebung ins Chaos zu stürzen. Wenn diese Veränderungen allein nicht ausreichen, kann diese Magie auch die zerstörerischen Elemente Feuer und Blitz herbeirufen, und ihren Teil zum Unheil beitragen lassen.
- **Die Naturmagie** (erkennbar an den grünen Bäumen auf dem Zauberbucheinband) beinhaltet Zaubersprüche, die Fruchtbarkeit und Wachstum ermutigen. In der Erde verwurzelt, kann diese Magie die Elemente Fels und Wasser zu Hilfe rufen, um Feinde mit Erdbeben und Eisblitzen zu schlagen. Sie kann sich aber auch auf die Weisheit der Erde berufen, um Bereiche der Welten zu erforschen und Dinge zu sehen, die sich weit außerhalb des normalen Blickfeldes befinden.
- **Die Hexenmagie** (erkennbar an den blauen Diamanten auf dem Zauberbucheinband) ist darauf spezialisiert, Illusionen herzustellen und die elementare Macht der Luft zu beherrschen (dies geht sogar so weit, daß einzelnen Kreaturen die Fähigkeit verliehen werden kann, die Luft durch Fliegen zu beherrschen). Wenn alle Stricke reißen, steht der Hexenmagie jedoch noch ein

weiterer Bereich zur Verfügung, in dem sie unumstrittene Alleinherrscherin ist, und zwar die Meta-Magie, d.h. die Fähigkeit, den Zaubersprüchen anderer Magier zu widerstehen und sie sogar zu beherrschen!

Zusätzlich zu den oben erwähnten fünf Arten von Magie gibt es noch eine sechste Art, die obskure Magie, für deren Erlernung keine Zauberregister erforderlich sind. Diese obskure Magie steht allen Benutzern von Zaubersprüchen zur Verfügung.

- **Obskure Magie** ist die einfachste aller Arten von Magie, die in Arcanus und Myrror existieren. Ihre Zaubersprüche erlauben es Magiern, Helden herbeizurufen (siehe **Helden**), erstaunliche Gegenstände voll großer Macht herzustellen (siehe **Artefakte**) und einfache Zaubersprüche anzuwenden, um z.B. Zaubersprüche wieder aufzuheben, die von gegnerischen Magiern über Ihre Zauberer verhängt wurden. Sämtliche obskure Zaubersprüche werden automatisch in Ihre Zauberbibliothek geladen, damit Sie sie lernen können, wenn Sie bereit sind. Um diese Zauberein zu erlernen, brauchen Sie also keine Zauberbücher (d.h. Sie wählen keine Obskure-Zaubersprüche-Register).

Unter dem Regal mit den Zauberbüchern sehen Sie die besonderen Fähigkeiten, die der hervorgehobene Zauberer besitzt. Diese Eigenschaften werden im Abschnitt **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten** beschrieben. Eine kurze Zusammenfassung dieser besonderen Fähigkeiten ist, wenn nötig, auch in den Beschreibungen der einzelnen vorgegebenen Zauberer enthalten.

Es folgt eine Aufzählung der vierzehn vorgegebenen Zauberer. Wenn Sie als einer dieser Zauberer spielen wollen, klicken Sie den gewünschten Namen an. Möchten Sie hingegen Ihren eigenen Magier zusammenstellen, gehen Sie zum Abschnitt Einen Zauberer zusammenstellen.

- **Ariel** ist eine Hohepriesterin, die sich auf Lebensmagie spezialisiert hat. Sie besitzt zehn Zauberbücher (Register) über Lebensmagie und kann damit sämtliche Zaubersprüche dieser Magie erlernen. Ariel verfügt nicht nur über einen großen Wissensschatz in Lebensmagie, sie ist zudem auch eine begabte Diplomatin. Ihre besondere Eigenschaft (Charisma) verdoppelt die Wirkungskraft ihrer positiven diplomatischen Akte und halbiert die Auswirkungen negativer (d.h. wie von ihr verübte unfreundliche Akte von gegnerischen Zauberern aufgenommen werden). Darüber hinaus kann sie dank ihres Charismas magische Gegenstände zum halben Preis kaufen und Helden sowie Söldner zum halben Lohn anheuern.
- **Freya** ist eine Elfennymphe, die sich auf Naturmagie spezialisiert hat. Mit ihren zehn Zauberregistern in Naturmagie kann sie alle Zaubersprüche in diesem Bereich erlernen. Sie besitzt zudem die besondere Fähigkeit der Naturbeherrschung, die sie Naturzauber schneller studieren läßt. Die Fähigkeit der Naturbeherrschung macht es doppelt so schwer für ihre Gegner, Freyas Naturzauber zu lösen, während sie ihr selbst erlaubt, doppelt soviel Zauberkraft wie normalerweise möglich aus den Naturknoten zu ziehen, die sich unter ihrer Kontrolle befinden.
- **Horus** ist ein Hexenmeister, der sich sowohl auf Hexerei als auch auf Lebensmagie spezialisiert hat, da er in beiden Arten jeweils über fünf Zauberregister verfügt. Horus ist dazu noch ein Erzmagier und deshalb besonders gut im Verhängen von Zaubern. Diese Fähigkeit führt auch dazu, daß seine Zaubersprüche doppelt so schwierig zu lösen sind. Interessanterweise ist Horus der unberechenbarste der bekannten Zauberer und ist sich seiner Macht nicht immer voll bewußt. Wird er daher vom Computer gesteuert (als gegnerischer Zauberer), kann er völlig andere Spezialgebiete besitzen als die hier angegebenen.
- **Jafar** ist ein arabischer Illusionist, der sich in den Rätseln der Hexenmagie gut auskennt. Er verfügt über neun Zauberregister in Hexenmagie und somit fehlt ihm kaum ein Zauberspruch auf diesem Gebiet in seiner Bibliothek. Jafar ist dazu noch Alchimist (seine besondere Fähigkeit ist die Alchimie) und diese Fähigkeit erlaubt es ihm, Gold und Zauberkraft beliebig ineinander zu verwandeln, ohne daß es ihn etwas kostet.
- **Kali** ist eine Hexe, die sich auf Todes- und Hexenmagie spezialisiert hat (sie besitzt fünf Zauberregister in jedem der beiden Bereiche). Ihre besondere Fähigkeit ist die Erfindergabe, welche ihr erlaubt, doppelt soviel Zauberkraft wie normal aus den Zauberknoten zu ziehen, die sie beherrscht.
- **Lo Pan** ist ein orientalischer Mystiker, der sich sowohl auf Chaos- als auch auf Hexenmagie spezialisiert hat (er besitzt jeweils fünf Zauberregister in jedem der beiden Bereiche). Lo Pan hat sich die Fähigkeit angeeignet, Zauberkraft direkt von seinem Standort in der Zauberfestung zu seinen Truppen auf dem Schlachtfeld zu leiten (seine besondere Fähigkeit ist die Gabe der Übertragung). Dank dieser Fähigkeit kann er die höheren Mana-Preise vermeiden, die er normalerweise dafür bezahlen müßte, daß er Kampfzauber außerhalb seiner Festung anwendet.
- **Merlin** ist ein großer Magier, der sich auf Natur- und Lebensmagie spezialisiert hat (er besitzt jeweils fünf Zauberregister in jedem der beiden Bereiche). Merlin ist auch ein Weiser, d.h. er besitzt die besondere Fähigkeit des Meisters der Weisheit, die die Geschwindigkeit, mit der er neue Zaubersprüche studiert und lernt beachtlich erhöht.
- **Oberic** ist ein Elementarist, der sich auf Chaos- und Naturmagie spezialisiert hat (er besitzt jeweils fünf Zauberregister in jedem der beiden Bereiche). Darüber hinaus verfügt er über die besondere Fähigkeit der Mana-Konzentration, mit deren Hilfe er bedeutend mehr Zauberkraft mit seinen Mana-Reserven erwerben kann.

Raven ist ein indischer Schamane, der über fünf Zauberregister in Natur- und sechs in Hexenmagie verfügt und sich auf diese beiden Bereiche spezialisiert hat. Anstatt eine besondere Fähigkeit zu entwickeln, zieht es Raven vor, seine Anstrengungen voll auf die Erwerbung von Wissen im Bereich der Zaubersprüche zu konzentrieren.

- **Rjak** ist ein dämonisches Wesen, das sich auf Chaosmagie spezialisiert hat. Er verfügt über zehn Zauberregister in Chaosmagie und kann somit sämtliche Zaubersprüche dieser Art von Magie erlernen. Rjak besitzt die besondere Fähigkeit der Chaosbeherrschung, die es ihm erlaubt, neue Chaoszauber schneller zu studieren und zu lernen. Diese Fähigkeit macht es auch schwerer, seine Chaoszauber aufzuheben und verdoppelt die Menge Zauberkraft, die Rjak aus Chaoszauberknoten unter seiner Kontrolle ziehen kann.
- **Sharee** ist eine Voodoo-Priesterin, die sich sowohl auf Chaos- als auch auf Todesmagie spezialisiert hat (sie besitzt jeweils fünf Zauberregister in jedem der beiden Bereiche). Sharee ist auch eine Taschenspielerin (ihre besondere Fähigkeit), was ihr erlaubt, Kreaturen für weit weniger Mana herbeizurufen als normalerweise erforderlich.
- **Sss'ra** ist ein drakonianischer Hexer, der sich auf Chaos- und Lebensmagie spezialisiert hat (er besitzt fünf Zauberregister in Chaosmagie und vier in Lebensmagie). Zudem ist er ein Myrraner (besondere Fähigkeit), wodurch er das Spiel in der Welt (oder Ebene) von Myrror beginnt. Er fängt auch gleich mit einem besonderen Volk unter seiner Kontrolle an (Tiermenschen, Dunkelelfen, Drakonianer, Zwerge oder Trolls). Nicht schlecht!
- **Tauron** ist ein Hexenmeister, der sich auf Todesmagie spezialisiert hat. Er besitzt neun Zauberregister in dieser Kunst und somit fast alle Todesmagie-Zaubersprüche in seiner Bibliothek. Um seine furchterregende Macht noch zu verstärken, hat er die besondere Fähigkeit der Höllenmacht entwickelt. Diese vergrößert die Menge an Zauberkraft, die Tauron aus den Schreinen, Tempeln und Parthenon-Tempeln ziehen kann, die seiner Anbetung unterworfen wurden.
- **Tlaloc** ist ein Aztekenpriester, der sich auf die beiden Künste der Natur- und der Todesmagie spezialisiert hat (mit fünf Zauberregistern in Todesmagie und vier in Naturmagie). Tlaloc ist außerdem ein Kriegsherr (seine besondere Fähigkeit), was jeder seiner Einheiten automatisch eine weitere Erfahrungsstufe verleiht. Seine Einheiten können sogar den normalerweise höchsten Truppengrad (Elite) übertreffen.

EINEN ZAUBERER ZUSAMMENSTELLEN

Um Ihren eigenen Zauberer zusammenzustellen, müssen Sie zuerst den Designer-Knopf anklicken, wenn Sie sich auf dem Zauberer-Zusammenstellen-Bildschirm befinden. Diese Option steht Ihnen nicht zur Verfügung, wenn Sie bei den Schwierigkeitsgraden die Lernstufe oder die leichte Stufe gewählt haben.

Bild auswählen

Nachdem Sie beschlossen haben, Ihren eigenen Zauberer zu entwerfen, wählen Sie zuerst ein Bild für Ihren Magier aus den vierzehn vorgegebenen Zaubererporträts aus. Fahren Sie mit Ihrer Maus über die Namen der Zauberer, um ihre Porträts aufzurufen. Diese erscheinen in dem Rahmen am linken Bildschirmrand.

Name des Zauberers

Neben dem Bild, das Sie für Ihren Magier gewählt haben, erscheint dann ein Feld.

Aktuelle Übersicht über die Zauberregister (Duplikat der Information rechts)

Die verfügbaren besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten werden hervorgehoben

Bereits gewählte Zauberregister

Noch übrige Wahlpunkte

Der ursprüngliche Name des vorgegebenen Zauberers dieses Bildes erscheint in diesem Feld. Sie können entweder diesen Namen verwenden oder selber einen erfinden (er kann bis zu zehn Buchstaben lang sein). Wenn Sie mit dem Namen zufrieden sind, drücken Sie die Enter-Taste, um weiterzukommen.

Zauberwahlpunkte

Nachdem Sie einen Namen für Ihren neuen Magier gewählt haben, kommen Sie

zum Zauberwahlpunkte-Bildschirm. Hier müssen Sie entscheiden, wieviele Zauberbücher (Register) und welche besonderen Fähigkeiten Ihr Zauberer besitzen soll. Sie haben insgesamt elf Zauberwahlpunkte, die Sie auf die Zauberbücher und besonderen Fähigkeiten verteilen müssen. Mit jedem Wahlpunkt können Sie ein weiteres Zauberbuch erwerben (die einzige Beschränkung besteht hier darin, daß ein Magier nicht gleichzeitig über Lebens- und Todesmagie verfügen darf), oder noch eine besondere Fähigkeit (einige der besonderen Fähigkeiten kosten jedoch zwei Wahlpunkte, siehe Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten).

Sie wählen eine besondere Eigenschaft oder Fähigkeit, indem Sie auf dem Zauberwahlpunkte-Bildschirm ihren Namen anklicken; auf die gleiche Art können Sie Ihre Wahl auch rückgängig machen, sollten Sie Ihre Meinung ändern. Die besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten, unter denen Sie für Ihren Magier auswählen können sind weiß hervorgehoben (welche das sind, hängt von den bereits gewählten Zauberregistern ab). Alle von Ihnen ausgesuchten Eigenschaften und Fähigkeiten erscheinen unterhalb des Bildes Ihres Zauberers.

Zauberregister werden gewählt oder "abgewählt", indem Sie die Bücherregale neben dem Namen der jeweiligen Art von Magie anklicken (Leben, Tod, Chaos, Natur oder Hexerei). Um zum Beispiel zwei Zauberregister aus dem Bereich Lebensmagie zu wählen, klicken Sie das zweite Feld von links auf dem Bücherregal neben dem Wort "Leben" an. Wenn Sie später während des Auswahlvorgangs dann Ihre Meinung ändern und keine Zauberregister in Lebensmagie möchten, brauchen Sie nur links vom Bücherregal zu klicken (d.h. auf dem linken Wasserspeier). Solange Sie genügend Wahlpunkte übrig haben, können Sie die Anzahl der Register vergrößern oder verkleinern, indem Sie die verschiedenen Regalfelder anklicken - so lange, bis Sie mit Ihrer Kombination aus Zauberregistern und besonderen Fähigkeiten zufrieden sind. Wenn Sie alle Ihre Zauberwahlpunkte zu Ihrer Zufriedenheit verteilt haben, klicken Sie den OK-Knopf an, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen (dem Zauberwahl-Bildschirm).

Die Faktoren, die Sie bei der Auswahl von Zauberregistern und besonderen Fähigkeiten beachten sollten, werden in den Abschnitten **Zauberregister** und **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten beschrieben.**

Zauberregister

Beachten Sie, daß Zauberer nur die Zaubersprüche anwenden können, die sie auch beherrschen. Die häufigste Methode einen Zauberspruch zu erlernen besteht darin, ihn zu studieren. Die Magier können nur Zaubersprüche aus den Arten von Magie studieren und anwenden, für die sie Zauberbücher besitzen. Obskure Zaubersprüche sind als einzige hiervon ausgenommen. Sie können von allen Magiern erlernt werden und benötigen somit keine Zauberbücher. Es folgt eine Liste der auf Arcanus und Myrror angewandten Arten von Magie.

- **Lebensmagie** (weiß) konzentriert sich hauptsächlich auf heilende und schützende Zaubersprüche.
- **Todesmagie** (schwarz) konzentriert sich darauf, die Toten herbeizurufen und zu beherrschen, sowie andere Ausgeburten des Bösen ins Leben zu rufen. Lebens- und Todesmagie sind vom Wesen her so entgegengesetzt, daß kein Zauberer beide Arten erlernen kann.
- **Chaosmagie** (rot) kann dazu benutzt werden, die Mächte des Feuers und der Veränderung einzusetzen - und zwar hauptsächlich für zerstörerische Zwecke.
- **Naturmagie** (grün) wird dazu verwendet, die Kräfte des Wassers und der Erde zu beherrschen. Obwohl sie vorrangig eine konstruktive, auf Wachstum konzentrierte Macht ist, kann Naturmagie jedoch auch starke zerstörerische Zaubersprüche hervorbringen.
- **Hexenmagie** (blau) konzentriert sich auf die Beherrschung der Elemente der Luft und aller scheinbar nicht greifbaren Dinge. Hexenzaubereien können Illusionen hervorrufen und aufrechterhalten, sowie die Verzauberungen anderer Magier kontrollieren. Daneben sind sie auch in der Lage, sich die Macht der Luft für andere, konkretere Zwecke zu Diensten zu machen.
- **Obskure Magie** (grau) steht allen Zauberern offen. Alle obskuren magischen Zaubersprüche werden automatisch für zukünftige Studienzwecke in die Zauberbibliothek neuer Magier geladen.

Jeder Zauberspruch gehört nicht nur zu einer der sechs Arten von Magie (Farben), er hat auch einen bestimmten Seltenheitsgrad (häufig, weniger häufig, selten und sehr selten). Seltene Zaubersprüche sind normalerweise mächtiger als häufige. Damit ein Zauberer die selteneren Zaubersprüche einer bestimmten Art von Magie erlernen kann, muß er ein größeres Wissen auf dem jeweiligen Gebiet besitzen (d.h. mehr Zauberregister).

Wenn Sie einen Zauberer zusammenstellen, müssen Sie entscheiden, welche Arten von Magie (Lebens-, Todes-, Chaos-, Natur- oder Hexenmagie) Ihr Zauberer erlernt und wie groß sein Verständnis (ausgedrückt in der Anzahl der Zauberregister) in jedem der Studienbereiche ist. Magier können sich auf eine Art von Magie konzentrieren oder sich in mehreren versuchen. Die einzigen Einschränkungen sind hierbei wie folgt: 1) ein Zauberer kann nicht mehr als elf Zauberregister besitzen (abzüglich der Anzahl der ausgewählten besonderen Fähigkeiten), und 2) ein

Zauberer kann nicht gleichzeitig Lebens- und Todeszaubersprüche erlernen. Die Anzahl der Zaubersprüche, die ein Magier erlernen kann, hängt davon ab, wieviele Zauberbücher er in der jeweiligen Art von Magie besitzt und wird weiter unten näher erläutert.

Jeder Magier in *Master of Magic* verfügt über eine Zauberbibliothek, in der sich diejenigen Zaubersprüche befinden, die der Magier studieren und lernen kann. Diese Bibliothek besteht aus Zauberbüchern (Register genannt). Jedes Zauberregister enthält verschlüsselte Informationen über die Zaubersprüche einer bestimmten Art von Magie (Lebens-, Todes-, Chaos-, Natur- oder Hexenmagie). Je mehr Zauberregister ein Zauberer in einer Art besitzt, desto mehr Zaubersprüche kann er in diesem Bereich studieren. Ein Zauberer kann zudem Zaubersprüche größerer Seltenheit erlernen, wenn er über eine größere Anzahl von **Zauberregistern** in dem jeweiligen Bereich verfügt.

Hat Ihr Magier zum Beispiel zwei Zauberregister in Todesmagie, bekommt er automatisch fünf häufige, zwei weniger häufige und einen seltenen Todesmagie-Zauber in seine Bibliothek. Obwohl Sie nicht alle Todeszauber in dieser Bibliothek wählen können (Sie können nur einen häufigen Todesmagie-Zauber wählen der garantiert dort ist, der Rest wird vom Programm zufällig gewählt), haben Sie doch die Gewißheit, diese Anzahl potentieller Todesmagie-Zauber zum Studium und Lernen zur Verfügung zu haben. Die Tabelle mit dem Namen Zauberregister zeigt, wie die Anzahl der Zauberregister in einer bestimmten Art von Magie sich darauf auswirkt, wieviele Zaubersprüche (einer bestimmten Seltenheit) ein Magier in seiner Zauberbibliothek besitzt.

Die Anzahl der Zauberregister eines Magiers in einer Art von Magie bestimmt auch, welche Zaubersprüche er durch Handel oder beim Erkunden von Verliesen, Türmen, alten Ruinen und anderen Orten erwerben kann. Ist ein Zauberer zum Beispiel unfähig, sehr seltene Zaubersprüche einer bestimmten Art von Magie zu erlernen, weil er weniger als drei Zauberregister dieses Magietyps besitzt, dann kann er auch niemals sehr seltene Zaubersprüche dieses Typs durch Handel oder Erkundung erwerben. Zaubersprüche durch Handel oder Erkundung zu erwerben ist übrigens eine schnelle und einfache Methode, neue Zaubersprüche zu lernen und die Zauberbibliothek eines Zauberers zu erweitern. Das Studium von Zaubersprüchen kann dagegen ziemlich lange dauern.

Tabelle A im **Anhang** zeigt die Gesamtzahl der Zaubersprüche (jeder Art von Magie), die Sie lernen und die Anzahl derjenigen, deren Anwesenheit in Ihrer Zauberbibliothek Sie garantieren können, auf der Basis der Zahl der von Ihnen pro Farbe oder Magietyp gewählten Register.

Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten

Beim Entwurf eines neuen Magiers können Sie nicht nur Zauberregister wählen, Sie können auch einen oder mehrere Ihrer Wahlpunkte dazu verwenden, Ihren Zauberer mit besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten auszustatten. Die zur Verfügung stehenden Auswahlmöglichkeiten werden weiß hervorgehoben. Beachten Sie jedoch, daß für einige der besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein müssen. Damit zum Beispiel die besondere Fähigkeit Höllenmacht wählbar (hervorgehoben) wird, müssen Sie mindestens vier Zauberbücher in Todesmagie gewählt haben.

Um eine besondere Eigenschaft oder Fähigkeit auszuwählen oder die Wahl rückgängig zu machen, klicken Sie ihren Namen auf dem Zauberwahlpunkte-Bildschirm an. Die gewählten besonderen Fähigkeiten werden gelb hervorgehoben und haben ein Häkchen neben ihrem Namen (auf der rechten Bildschirmseite). Sie erscheinen ebenfalls unterhalb des Magier-Porträts. Die zur Verfügung stehenden besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten werden im nächsten Absatz aufgelistet und beschrieben.

- **Alchimie** erlaubt es einem Zauberer, Gold und Zauberkraft direkt ineinander zu verwandeln. Normalerweise führt dieser Umwandlungsprozeß zum Verlust von 50% des Ausgangsmaterials (Sie verwandeln z.B. 100 Gold in 50 Mana). Mit Hilfe der Alchimie wird jedoch auf der Basis 1:1 umgewandelt.
- Ein mit **Berühmtheit** ausgestatteter Magier wird doppelt so oft von Helden und Söldnern auf Arbeitssuche und von Händlern, die wertvolle Artefakte verkaufen möchten angesprochen. Dies erhöht die Optionen eines Zauberers bei der Ausstattung seiner Armeen und Kriegsausrüstung. Berühmte Zauberer beginnen das Spiel außerdem mit einer gehörigen Portion Ruhm (siehe **Ruhm**), während Magier ohne diese Fähigkeit bei Null auf der Ruhmesskala anfangen! *Diese besondere Fähigkeit kostet zwei Zauberwahlpunkte.*
- **Chaosbeherrschung** ermöglicht es einem Zauberer, seine Chaosmagie auf viele verschiedene Arten besser einzusetzen. Diese Fähigkeit verdoppelt die Zauberkraft, die ein Zauberer aus Chaoszauberknoten in seiner Macht ziehen kann und läßt ihn neue Chaoszaubersprüche schneller studieren. Außerdem sind Chaoszauber, die von einem Magier in Besitz dieser Fähigkeit verhängt wurden, doppelt so schwer aufzuheben. *Ein Zauberer muß mindestens vier Zauberregister in Chaosmagie besitzen, um Chaosbeherrschung als Fähigkeit zu wählen.*
- **Charisma** verschafft einem Magier gewaltige Vorteile im Umgang mit anderen Magiern, Söldnern, Händlern und Helden. Diese Fähigkeit erlaubt es einem Magier, Artefakte von Händlern zum halben Preis zu kaufen, sowie Söldner und Helden zum

halben normalen Sold anzuwerben. Außerdem haben positive diplomatische Akte eines Magiers mit Charisma die doppelte Wirkung, während die schädlichen Konsequenzen negativer diplomatischer Akte nur halb so groß sind wie normal.

- Die **Erfindergabe** erlaubt es einem Zauberer, mächtige magische Gegenstände zu erheblich niedrigeren Kosten herzustellen (33% weniger als normal). Erfinder beherrschen zudem die obskuren Zaubersprüche Magischen Gegenstand herstellen und Artefakt herstellen schon zu Beginn des Spiels und können ihre Fähigkeit also von Anfang an einsetzen.
- **Erzmagie** steigert die Zauberkunst eines Magiers um das Zehnfache. Es wird auch doppelt so schwierig für einen anderen Zauberer, den Zauber eines Erzmagiers aufzuheben. *Um zum Erzmagier zu werden, braucht ein Zauberer mindestens vier Zauberbücher in einer der Arten von Magie!*
- Mit Hilfe der **Gabe der Übertragung** kann ein Zauberer Kampfzauber einsetzen, ohne daß ihm zusätzliche Kosten entstehen. Normalerweise muß ein Magier nämlich einen Aufpreis an Mana bezahlen, damit er einen Kampfzauber außerhalb seiner "Zauberfestung" (d.h. Heimatstadt) einsetzen kann. Dieser Aufpreis stellt das Mana dar, das über die Entfernung zwischen der Kraftbasis des Zauberers (seiner Zauberfestung) und dem Schlachtfeld verstreut ist. Magier mit Übertragungsfähigkeit setzen die benötigte Zauberkraft viel effizienter ein und müssen daher keinen extra Preis an Mana bezahlen, um während eines Kampfs ihre Zaubersprüche außerhalb ihrer Zauberfestung anzuwenden.
- **Göttliche Macht** verbessert die Wirksamkeit von Schreinen, Tempeln, Parthenon-Tempeln und Kathedralen in den Städten eines Magiers im Besitz dieser Fähigkeit ganz enorm. Die Zauberkraft, die aus diesen städtischen Quellen bezogen werden kann, wird um 50% erhöht, während die friedenstiftende Wirkung (d.h. die Fähigkeit, Unruhen unter der Stadtbevölkerung zu reduzieren) dieser Institutionen gesteigert wird. *Ein Magier muß mindestens vier Zauberregister in Lebensmagie besitzen, bevor Sie diese Fähigkeit für ihn wählen können. Diese besondere Fähigkeit kostet zwei Zauberwahlpunkte.*
- **Hexenmeister** verbessert den Gebrauch, den ein Zauberer von Hexenmagie macht, auf viele verschiedene Weisen. Diese besondere Fähigkeit läßt einen Magier neue Hexenzaubersprüche schneller studieren und verdoppelt die Menge an Zauberkraft, die er Zauberknoten unter seiner Kontrolle entziehen kann. Außerdem macht sie Hexen-Zaubersprüche, die von einem Hexenmeister verhängt wurden, doppelt so schwer aufzuheben. *Ein Zauberer muß mindestens vier Zauberregister in Hexenmagie besitzen, um diese besondere Fähigkeit wählen zu können.*
- **Höllenmacht** ist das Todesmagie-Gegenstück zur Göttlichen Macht. Alle sich im Besitz des Zauberers befindlichen Schreine, Tempel, Parthenon-Tempel und Kathedralen versorgen ihn mit 50% mehr Zauberkraft als normal. Diese Institutionen sind auch wirksamer im Unterdrücken örtlicher Unruhen. *Ein Zauberer muß mindestens vier Zauberregister in Todesmagie haben, um die Fähigkeit Höllenmacht wählen zu können. Diese besondere Fähigkeit kostet zwei Zauberwahlpunkte.*
- **Kriegsherr** verbessert die Qualität der Truppen eines Zauberers. Seine Truppen werden um eine Erfahrungsstufe über ihren eigentlichen Trainings- und Erfahrungsstand befördert. Normalerweise ist die höchste Stufe, die Truppen erreichen können, die "Elite"-Stufe; die Truppen eines Kriegsherrn, die sich schon auf dieser Stufe befinden, kämpfen jedoch nach seiner Erwerbung dieser Fähigkeit auf einer "Ultra-Elite"-Stufe. *Diese besondere Fähigkeit kostet zwei Zauberwahlpunkte.*
- **Mana-Konzentration** macht das Mana, das ein Zauberer seinen Zauberkraftreserven entzieht, um ein Viertel wirkungsvoller. Anders ausgedrückt heißt das, jede 4 Mana, die ein Zauberer zur Verhängung eines Zauberspruches einsetzt zählen wie 5. *Ein Zauberer muß mindestens vier Zauberregister in einer Art von Magie besitzen, um diese besondere Fähigkeit wählen zu können.*
- **Myrran** läßt einen Zauberer das Spiel auf Myrror beginnen (normalerweise fangen alle Zauberer auf Arcanus an). Mit Myrrans Hilfe kann ein Zauberer auf Wunsch das Spiel mit einer der fünf besonderen Völker beginnen (Tiermenschen, Dunkelelfen, Drakonianer, Zwerge oder Trolls), die normalerweise Zauberern zu Beginn nicht zur Verfügung stehen. Da Myrror reicher an Zauberkraft ist als Arcanus, erzeugt die Zauberfestung eines Magiers auf Myrror doppelt so viel Zauberkraft wie eine vergleichbare Festung auf Arcanus. *Diese besondere Fähigkeit kostet zwei Zauberwahlpunkte.*
- Mit **Naturbeherrschung** kann ein Magier seinen Einsatz von Naturmagie beträchtlich verbessern. Diese besondere Fähigkeit läßt den Zauberer neue Naturzaubersprüche schneller studieren. Sie führt auch dazu, daß Zaubersprüche, die von Magiern mit dieser besonderen Fähigkeit ausgesprochen wurden, doppelt so schwer aufzuheben sind. Und schließlich kann ein Magier dank Naturbeherrschung doppelt soviel Zauberkraft aus den Naturzauberknoten ziehen, die er beherrscht. *Ein Zauberer muß mindestens vier Zauberregister in Naturmagie besitzen, um diese besondere Fähigkeit wählen zu können.*
- Die besondere Fähigkeit des **Runenmeisters** verstärkt die Wirkung der von einem Magier verhängten Zaubersprüche und macht es doppelt so schwierig, sie aufzuheben. Mit ihrer Hilfe kann ein Magier obskure (d.h. graue, einfache) Zaubersprüche schneller lernen, und es kostet ihn weniger, diese dann einzusetzen. *Ein Zauberer braucht mindestens zwei Zauberregister in jeder von drei beliebigen Arten von Magie, um Runenmeister als besondere Fähigkeit zu wählen.*
- **Taschenspieler** erlaubt es einem Zauberer, Herbeirufungszauber zu einem Preis 25% unter dem normalen anzuwenden.

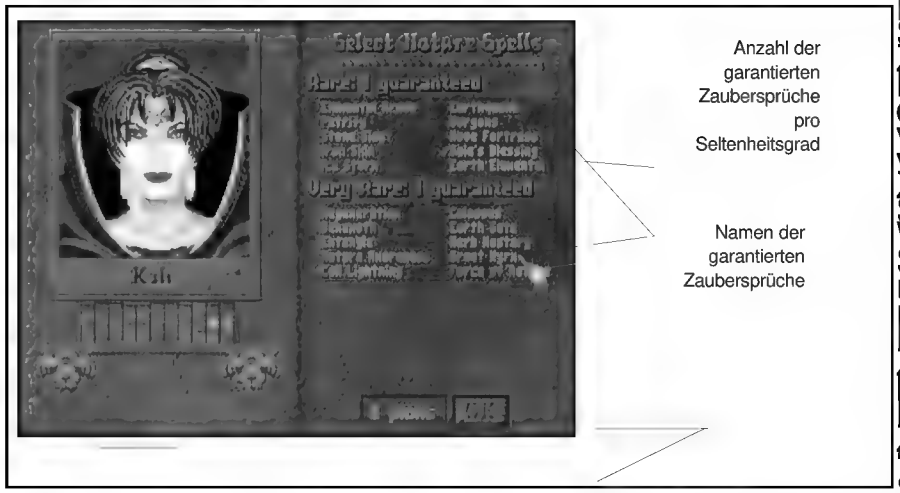
Weisheit erlaubt es einem Zauberer, alle Arten von Zaubersprüchen erheblich schneller zu studieren.. *Als Qualifikation für diese besondere Fähigkeit benötigt ein Magier mindestens ein Zauberregister in wenigstens zwei verschiedenen Arten von Magie.*

Zauberknotenbeherrschung verdoppelt die Menge an Zauberkraft, die ein Zauberer Knoten aller Art entziehen kann. *Um diese besondere Fähigkeit wählen zu können, braucht ein Zauberer jeweils ein Zauberregister in Chaos-, Natur- und Hexenmagie.*

Zaubersprüche auswählen

Nachdem Sie Ihre elf Zauberwahlpunkte auf die gewünschten Zauberregister und besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten verteilt haben, klicken Sie den OK-Knopf am unteren Rand des Zauberwahlpunkte-Bildschirms an, um zum Zauberwahl-Bildschirm zu kommen.

Mit dem Zauberwahl-Bildschirm können Sie diejenigen Zaubersprüche auswählen, die sich *garantiert* in Ihrer Zauberbibliothek befinden sollen. Die meisten Zaubersprüche in dieser Bibliothek (die Zaubersprüche, die Sie dann im Laufe des Spiels studieren können) werden vom Computer während der Erschaffung der Spielwelten auf Zufallsbasis gewählt. Wenn Sie jedoch genügend Zauberregister in einer bestimmten Art von Magie wählen, können Sie die Anwesenheit einiger spezifischer Schlüsselzauber in Ihrer Zauberbibliothek garantieren. Das heißt aber *nicht*, daß Sie diese Zaubersprüche zu Beginn des Spiels schon kennen, d.h. sofort anwenden können, sondern es bedeutet, daß Sie sie später, während des Spiels, studieren können.



Wenn Sie zum Zauberwahl-Bildschirm kommen, werden Sie feststellen, daß einige Zaubersprüche schon gelb hervorgehoben und links daneben mit einem Häkchen versehen sind. Dies ist die vorgegebene Zauberspruchauswahl. Stimmt dies mit Ihren eigenen Wünschen überein, klicken Sie einfach den OK-Knopf am unteren Bildschirmrand an, um weiterzukommen. Möchten Sie dagegen andere Zaubersprüche wählen, klicken Sie zuerst die hervorgehobenen Zaubersprüche an, um sie "abzuwählen", und suchen Sie sich dann Ihre eigenen aus, indem Sie sie anklicken. Sie finden eine Liste aller verfügbaren Zaubersprüche und ihre Beschreibung im Zauberbuch-Begleitheft. Die Anzahl der Zaubersprüche, die Sie pro Seltenheitskategorie wählen können, wird in der obersten Zeile des jeweiligen Kategoriebereichs angezeigt. Die gewählten Zaubersprüche werden in gelb hervorgehoben. Wenn Sie mit Ihrer Auswahl an garantierten Zaubersprüchen zufrieden sind, klicken Sie den OK-Knopf an, um zum nächsten Bildschirm zu kommen.

Wahl eines Volkes

Nachdem Sie Ihre garantierten Zaubersprüche ausgewählt haben, kommen Sie zum Völkerwahl-Bildschirm. Welche Völker Ihnen für Ihre erste Stadt zur Auswahl stehen, hängt davon ab, ob Sie die besondere Fähigkeit Myrran gewählt haben (siehe den Abschnitt Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten). Myrraner beginnen das Spiel auf Myrror und können auf Wunsch mit Tiermenschen, Dunkelelfen, Drakonianern, Zwergen oder Trolls anfangen, oder einem der übrigen "normalen" Völker. Alle anderen Magier starten auf Arcanus und können nur aus den anderen neun Völkern wählen: Barbaren, Gnolls, Halblinge, Hochelfen, Hochmenschen, Gehörnte, Echsenmenschen, Nomaden oder Orks.

Um Ihre Bevölkerung zu wählen, klicken Sie eine der hervorgehobenen Völker an. Völker, die nicht hervorgehoben sind, stehen nicht zur Verfügung.

Die Wahl eines Volkes zu Beginn des Spiels ist zwar eine wichtige Entscheidung, Sie sollten jedoch eine Wahl, die sich für Ihre spezifische Situation hinterher als schlecht erweist, nicht als unwiderruflich betrachten. Sie können nämlich später immer noch neutrale Städte erobern, die von für Ihre Zwecke nützlicheren Völkern bewohnt werden. Damit können Sie letztendlich von den besonderen Vorteilen und Fähigkeiten vieler Völker Gebrauch machen.

Weiter unten finden Sie eine kurze Beschreibung der Fähigkeiten der meisten Völker (und der Völker, die in diesen Punkten von der Norm abweichen). Genauere Details werden in Tabelle B im Anhang aufgelistet. Die Werte für die Herstellung eines Gegenstands pro Person sind auf einer Pro-Spielrunden-Basis angegeben. Eine "Person" stellt 1000 Wesen dar und wird auf dem Stadtbildschirm mit einer Zahl bezeichnet. (siehe Stadtbevölkerung)

Nahrung: Alle Völker ernten 2 Einheiten Nahrung pro Bauer, mit Ausnahme der Halblinge, die 3 Einheiten ernten.

- **Produktion**: Alle Völker sind gleich produktiv (1 Produktionseinheit pro Arbeiter), mit Ausnahme der Gehörnten, die um 50% produktiver sind als alle anderen.
- **Gold**: Wieviel Gold eine Stadt erzeugt wird durch den Steuersatz bestimmt. Der vorgegebene Steuersatz beträgt ein Goldstücken pro Figur. Sie können ihn jedoch von einem halben bis zu drei Goldstück pro Figur beliebig selber festlegen und zwar in Halb-Goldstück-Schritten. Zwerge liefern die doppelte Steuermenge, Nomaden 50% mehr als der festgelegte Satz.
- **Zauberkraft**: Nur vier Völker besitzen die Fähigkeit, Zauberkraft zu erzeugen! Tiermenschen, Drakonianer und Hochelfen können jeweils eine halbe Einheit Zauberkraft pro Person herstellen. Dunkelelfen sind die magischsten aller Völker und können eine ganze Einheit Zauberkraft pro Person produzieren.
- **Maximale Stadtbevölkerung**: Einige der Völker können Überbevölkerung weniger gut vertragen als andere. Ihre Städte haben somit eine geringere maximale Bevölkerungszahl; und zwar haben Trolls und Elfen 4 Menschen weniger pro Stadt, Zwerge 3 Menschen weniger, während Drakonianer, Gnolls, Hochelfen und Gehörnte jeweils 2 Menschen weniger haben als normal.
- **Wachstumsraten der Bevölkerung:** Diese sind von Volk zu Volk verschieden. Normale Wachstumsraten hängen zumeist von der Differenz zwischen der maximalen Größe einer Stadt und ihrer momentanen Bevölkerungszahl ab. Je größer diese Differenz, desto schneller wächst eine Stadt. Drakonianer, Gnolls, Hochelfen und Gehörnte haben langsame Wachstumsraten; Zwerge sind noch langsamer, während Dunkelelfen und Trolls die langsamste Wachstumsrate unter den Völkern haben. Orks haben schnelle Wachstumsraten, Barbaren sind noch schneller und Halblinge haben die schnellste Wachstumsrate. Die Wachstumsraten in Außenposten spiegeln die Fähigkeit der Völker wider, neue Städte zu gründen. Obwohl die Außenposten-Wachstumsraten der Völker mit ihren Bevölkerungswachstumsraten nicht genau identisch sind, entsprechen sie ihnen doch grob genommen.
- **Natürliche Veranlagungen**: Einige Völker verstehen sich ganz gut mit anderen, sogar wenn sie andere Städte erobern, oder nachdem eine ihrer Städte erobert wurde. Andere hingegen neigen eher dazu, vor Wut und Rebellionslust zu schäumen, wenn ihre Städte eingenommen werden, und haben im allgemeinen eine solch starke Abneigung gegen andere Völker, daß dieser Haß sogar dann zum Ausdruck kommt, wenn sie selbst andere Städte einnehmen, und prompt große Teile der dortigen Bevölkerung zur Rebellion anspornt. Im allgemeinen versteht sich das Volk der Halblinge am besten mit anderen, und es kommt nur selten zu Unruhen unter der Bevölkerung wenn ihre Städte von anderen Völker beherrscht werden, oder wenn sie selbst andere Städte in ihre Gewalt bringen. Barbaren, Gnolls, Hochmenschen, Echsenmenschen, Nomaden und, überraschenderweise, auch Orks stehen den Anordnungen von Besatzungsmächten relativ gelassen gegenüber. Dunkelelfen, Zwerge, Hochelfen, Gehörnte und Trolls hingegen können ganz schön Unruhe stiften, wenn ihre Städte erobert werden, oder wenn sie selbst Städte anderer Völker auf dieser Liste einnehmen. Besonders feindselige Gefühle bestehen zwischen Hochelfen und Dunkelelfen, sowie zwischen Trolls, Zwergen und Elfen. Jegliche Kombination dieser Völker macht es für einen Eroberer erforderlich, gleich mehrere religiöse Institutionen zu errichten, um die rebellierende Bevölkerung einigermaßen in Schach zu halten (siehe **Stadtbevölkerung**, **Gebäudearten** und **Imperialismus** für weitere Informationen).

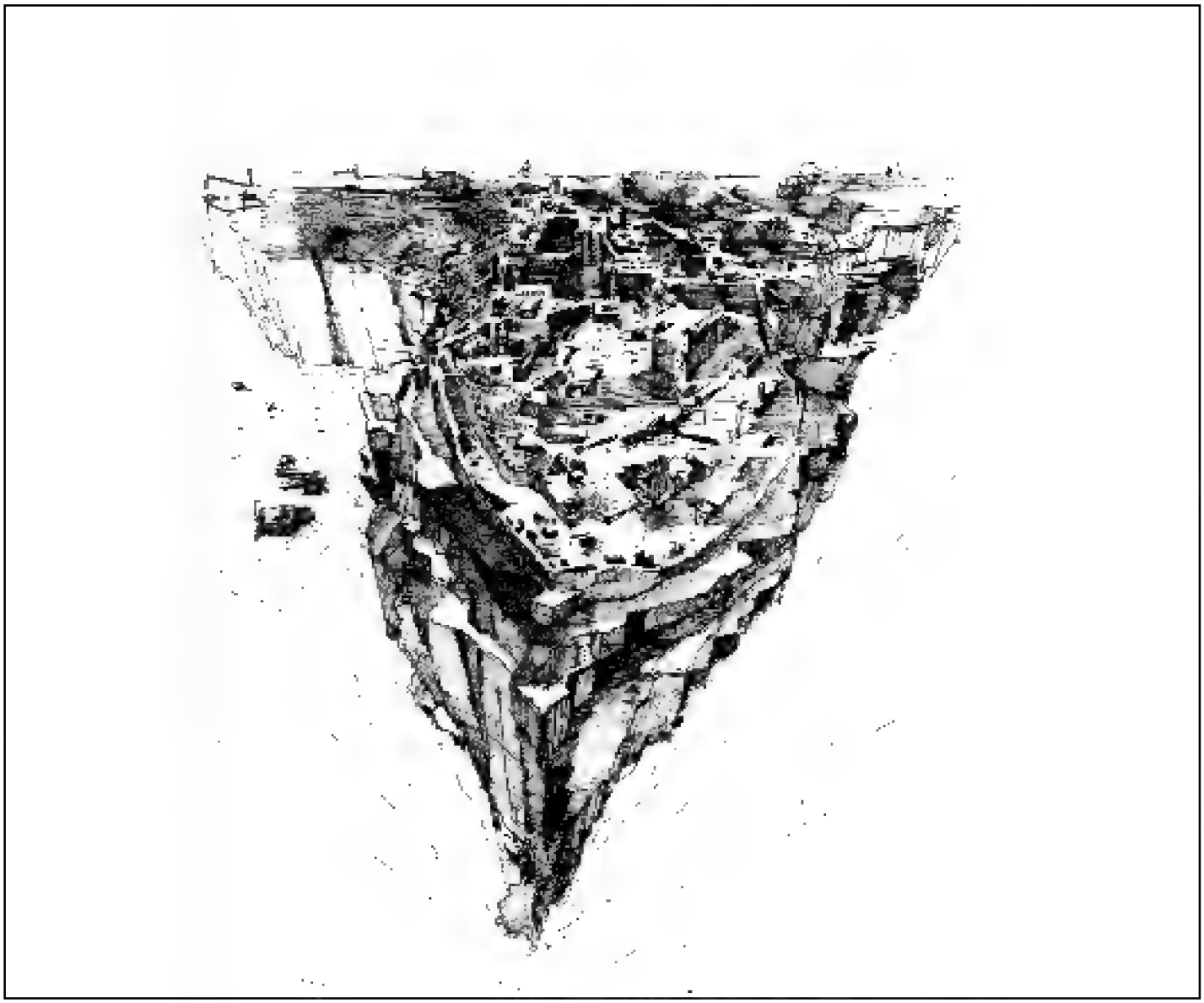
Fahne wählen

Wenn Sie mit der Wahl eines Zauberers fertig sind oder Ihren eigenen Magier zusammengestellt haben, kommen Sie zum Fahnenwahl-Bildschirm. Klicken Sie eine der fünf Fahnen an (grün, gelb, blau, lila oder rot), um die Farbe zu wählen, der Ihre Truppen folgen sollen. Danach erzeugt das Programm die Welten von Myrror und Arcanus auf der Basis der von Ihnen auf dem Neues-Spiel-Bildschirm gewählten Parameter. Während dieses Vorgangs bestimmt das Programm auch, welche nicht-garantierten Zaubersprüche sich in der Zauberbibliothek jedes Zauberers befinden. Sobald die Schaffung der Welten beendet ist, landen Sie auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm des Spiels und haben Gewalt über eine Stadt, die Ihre gewählte Fahne trägt.

Namen für die Heimatstadt wählen

Als letzten Schritt vor Beginn des eigentlichen Spiels müssen Sie entscheiden, ob Sie den vorgegebenen Namen für die Heimatstadt Ihres Zauberers übernehmen wollen oder nicht. Nachdem die Erschaffung der Welten beendet ist, haben Sie die Wahl: Sie können den Namen Ihrer Ausgangsstadt ändern, oder den vom Programm vorgegebenen behalten. Wenn Sie auf der leichten Schwierigkeitsstufe spielen werden Sie außerdem noch gefragt, ob Sie die Dienste des Großwesirs bei der Verwaltung der Gebäude in Ihren Städten in Anspruch nehmen wollen (siehe Großwesir). Haben Sie auch hierüber entschieden, dann kann das Spiel losgehen!

Spielbeginn -
Der Hauptbildschirm



Der größte Teil des aktiven Spiels findet in *Master of Magic* auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm statt. Dieser einführende Abschnitt enthält eine kurze Beschreibung der einzelnen Bereiche des Hauptbewegungs-Bildschirms. Die darauffolgenden Paragraphen erläutern diese Bereiche dann im Detail.

Am oberen Bildschirmrand finden Sie sieben Knöpfe (Spiel, Zauber, Armeen, Städte, Magie, Info und Ebene). Wenn Sie einen dieser Knöpfe anklicken, kommen Sie zu weiteren Bildschirmen oder Menüs.

- Der Spiel-Knopf bringt Sie zum Spieloptionen-Menü, von wo aus Spiele geladen und gesichert werden können.
- Der Zauber-Knopf ruft eine Liste mit den Zaubersprüchen auf, die Sie momentan anwenden können. Zu Beginn der meisten Spiele befindet sich nur der Zauber Zaubergeist in diesem **Zauberbuch** (ein obskurer Zauber, der im Zauberbuch-Begleitheft beschrieben wird).
- Der Armeen-Knopf bringt Sie zu einem Bildschirm mit einer Liste aller Armeen und Helden, die momentan in Ihren Diensten stehen. Am Spielbeginn haben Sie keine Armeen und dieser Bildschirm ist leer.
- Der Städte-Knopf ruft eine Liste Ihrer Städte und Außenposten auf. Am Anfang eines Spiels enthält diese Liste nur Ihre Ausgangsstadt (d.h. Ihre Zauberfestung).
- Der Magie-Knopf bringt Sie zu einem Bildschirm, auf dem Sie nachsehen können, wie Ihre Zauberkraft auf die Bereiche Zauberstudium, Zauberkunst und Manareserven verteilt ist. Außerdem können Sie diese Aufteilung hier auch verändern. Am oberen Bildschirmrand befinden sich eine Reihe leerer Spiegel oder Edelsteine, die im Laufe des Spiels die Gesichter Ihrer gegnerischen Zauberer anzeigen. Mit Hilfe dieser Spiegel kommunizieren Sie mit allen bekannten Zauberern.
- Der Info-Knopf zeigt Ihnen eine lange Liste von Beratern. Wenn Sie den Berater-Knopf anklicken, erhalten Sie wichtige Informationen über die Welt, Ihre Zauberbibliothek, andere Magier usw.

Mit dem Ebene-Knopf schalten Sie zwischen den Welten von Arcanus und Myrror

HAUPTBEWEGUNGS-BILDSCHIRM

hin und her. Zu Beginn des Spiels haben Sie keine Möglichkeit, zu einer anderen Ebene zu gelangen. Im Laufe des Spiels werden Sie jedoch in der Lage sein, den Ebene-Knopf zu benutzen und Ihre Truppen von einer Welt zur anderen zu schicken.

Die verkleinerte Karte (Weltenfenster) befindet sich rechts oben auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm. Klicken Sie einen Ort auf dieser Karte an, so erscheint dieser im Mittelpunkt der Hauptbewegungs-Ansicht.

Das Statusfenster unterhalb der Verkleinerungskarten gibt an, wieviel Gold- und Manareserven Sie momentan besitzen.

Das Unterhaltsübersichts-Fenster zeigt, wieviel Gold, Nahrungsmittel und Mana Sie pro Runde netto produzieren. Erscheint eine dieser Zahlen in rot, heißt das, daß Sie bei diesem Rohstoff pro Runde einen Verlust in Höhe der angegebenen Menge machen. Wenn dies passiert, sollten Sie entsprechende Maßnahmen zur Beseitigung dieses Defizits ergreifen (schließlich sind Sie ja nicht die US-Regierung!). Übrigens: Überschüsse an Gold und Mana werden in jeder Runde direkt zu der jeweiligen Rohstoffmenge im Statusfenster dazugezählt, während Nahrungsmittelüberschüsse zu einem Kurs von einem Goldstück für zwei Überschußeinheiten in Gold umgerechnet werden. Das Unterhaltsübersichts-Fenster wird durch das Einheiten-Fenster ersetzt, wenn es für eine aktive Einheit Zeit ist, sich zu bewegen.

In der rechten unteren Ecke des Hauptbewegungs-Bildschirms befindet sich der Nächste-Runde-Knopf. Klicken Sie diesen Knopf an, wenn Sie die momentane Runde beendet haben und zur nächsten Spielrunde gelangen wollen. Hiermit werden Ihre

Wirtschafts-, Diplomatie- und Studiendaten auf den neuesten Stand gebracht, und Ihre Einheiten können eine neue Bewegungsrunde beginnen.

Der größte Teil des Hauptbewegungs-Bildschirms wird von der Hauptbewegungs-Ansicht eingenommen. Hier sehen Sie eine kleine Stadt mit einer Fahne, die Ihre Ausgangsstadt darstellt (d.h. Ihre Zauberfestung). Sämtliche Erkundungsaktionen und Truppenbewegungen, sowie der Bau von Außenposten und Straßen finden in diesem Bildausschnitt statt.

Das Spiel

Speicherplätze

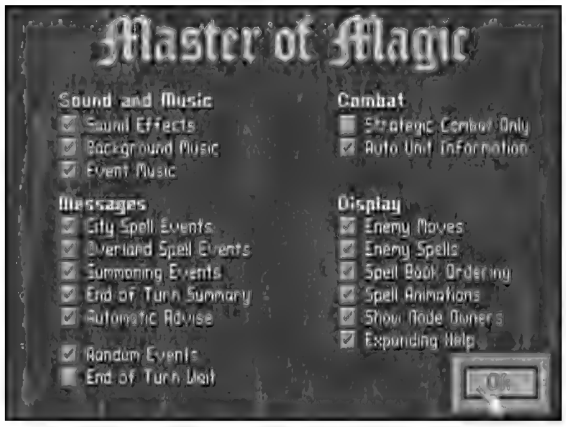
Klicken Sie den Spiel-Knopf an, gelangen Sie zum Spieloptionen-Bildschirm. Hier können Sie Spiele sichern und laden, zu DOS zurückgehen und einige Spieleinstellungen verändern.

SICHERN

Um ein Spiel zu sichern, klicken Sie eines der acht Felder in der Mitte des Bildschirms an. Es erscheint ein Cursor. Geben Sie einen Namen oder eine kurze Beschreibung für das gerade gespielte Spiel ein, und klicken Sie den Sichern-Knopf am unteren Bildschirmrand an. Befindet sich bereits ein Name in dem von Ihnen angewählten Speicherplatz, dann können Sie entweder das aktuelle Spiel unter diesem Namen sichern (indem Sie das Spiel in diesem Speicherplatz anwählen und dann den Sichern-Knopf anklicken), oder den Namen des Speicherplatzes ändern, indem Sie den bestehenden Namen mit der Rücktaste löschen und einen neuen eingeben. Nachdem Sie dann entweder die Enter-Taste gedrückt oder den Sichern-Knopf angeklickt haben, kommen Sie automatisch zu Ihrem Spiel zurück.

LADEN

Um ein zuvor gesichertes Spiel zu laden, klicken Sie auf den Speicherplatz mit dem Namen des gewünschten Spiels. Dieser Name ist dann hervorgehoben. Klicken Sie nun den Laden-Knopf an, um dieses Spiel wiederaufzunehmen.



SPIELEINSTELLUNGEN

Klicken Sie den Einstellungen-Knopf an, um zum Spieleinstellungen-Bildschirm zu gelangen. Die folgenden Spieleinstellungen können durch Anklicken ein- und ausgeschaltet werden. Ist eine Einstellung eingeschaltet, erscheint ein Häkchen in dem kleinen Feld links neben der jeweiligen Einstellung.

Soundeffekte sollte eingeschaltet sein, wenn Sie die Soundeffekte hören wollen. Diese Einstellung wird ignoriert, wenn Ihre Soundkarte nicht für digitalisierte Spracheffekte geeignet ist.

Hintergrundmusik sollten Sie abschalten, wenn Sie während des Spiels nicht ständig Musik dabeihaben möchten.

Ereignismusik sollte eingeschaltet sein, um eine besondere Musik bei verschiedenen Ereignissen zu hören.

Stadtverzauberungen: Wollen Sie darüber informiert werden, wenn über Ihre Stadt oder die anderer Spieler Zaubersprüche verhängt werden, dann schalten Sie diese Einstellung ein.

Fernverzauberungen: Wollen Sie darüber informiert werden, wenn über Ihre Stadt oder die anderer Spieler Fernzauber verhängt werden, dann schalten Sie diese Einstellung ein.

Herbeirufungen: Wollen Sie benachrichtigt werden, wenn Herbeirufungszauber verhängt werden, dann schalten Sie diese Einstellung ein.

Übersicht am Rundenende: Wenn Sie am Ende einer Runde eine Zusammenfassung erhalten möchten, dann schalten Sie diese Einstellung ein. Die hier gelieferten Informationen sind identisch mit denen, die Sie durch Befragen Ihres Kanzlers erhalten (siehe **Kanzler**).

Automatischer Rat sollte eingeschaltet sein, wenn Sie während des Spiels von Ihrem Computer Handlungsvorschläge erhalten wollen. Erfahrene Spieler können diese Einstellung ausschalten.

Zufallsereignisse: Möchten Sie, daß zufällige Ereignisse in Ihrem Spiel vorkommen, dann schalten Sie diese Einstellung ein (siehe **Ereignisse**).

Warten am Rundenende: Möchten Sie dazu aufgefordert werden, den Nächste-Runde-Knopf anzuklicken, sobald alle Ihre Truppen ihre Bewegungen in der momentanen Spielrunde beendet haben, dann schalten Sie diese Einstellung ein.

Nur strategischer Kampf sollte eingeschaltet sein, wenn alle Schlachten vom Computer gesteuert werden sollen. Wollen Sie jedoch Ihre Kämpfe taktisch selber führen, dann schalten Sie diese Einstellung aus. Ist diese Einstellung eingeschaltet, brauchen Sie übrigens nie bei einer Schlacht dabeizusein - Sie werden nur über das Ergebnis informiert!

Automatische Einheiteninfo: Möchten Sie, daß während eines Kampfes ein separates Kampfeinheiten-Anzeigefenster geöffnet bleibt, dann schalten Sie diese Einstellung ein. Dieses Fenster liefert Informationen über verbleibende Munition, Mana und Gesundheit der aktiven Einheit (siehe **Kampf**).

Bewegungen des Feindes: Ist diese Einstellung eingeschaltet, sehen Sie die Bewegungen der gegnerischen Truppen, die sich in Sichtweite befinden.

Gegnerischer Zauber: Wollen Sie benachrichtigt werden, wenn andere Zauberer Beschwörungen einsetzen, dann schalten Sie diese Einstellung ein.

Zauberbuchanordnung: Sollen die Zaubersprüche in Ihren Zauberbüchern anstatt nach Farben (Lebens-, Todes-, Chaos-, Natur-, oder Hexenmagie) nach Zauberkategorien (d.h. Stadtverzauberungen, Herbeirufen von Wesen usw.) geordnet sein, dann schalten Sie diese Einstellung ein.

Zauberanimation sollte eingeschaltet sein, wenn Sie die Animation der Zaubersprüche sehen wollen, die Sie ausgesprochen haben.

Besitzer der Zauberknoten zeigen: Ist diese Einstellung eingeschaltet, sehen Sie die magische Aura von Zauberknoten, die sich im Besitz eines Magiers befinden. Die magische Aura hat dieselbe Farbe wie die Fahne des Knotenbesitzers.

Erweiterte Hilfestellung sollte eingeschaltet sein, wenn Sie (durch Anklicken der entsprechenden Gebiete mit dem rechten Mausknopf) Hilfsinformationen einsehen möchten, die als Grafik aus dem betreffenden Bereich hervorgehen.

Haben Sie alle Einstellungen nach Ihren Wünschen gewählt, klicken Sie den OK-Knopf an, um zum Spieleinstellungen-Bildschirm zurückzukehren.

ABBRECHEN

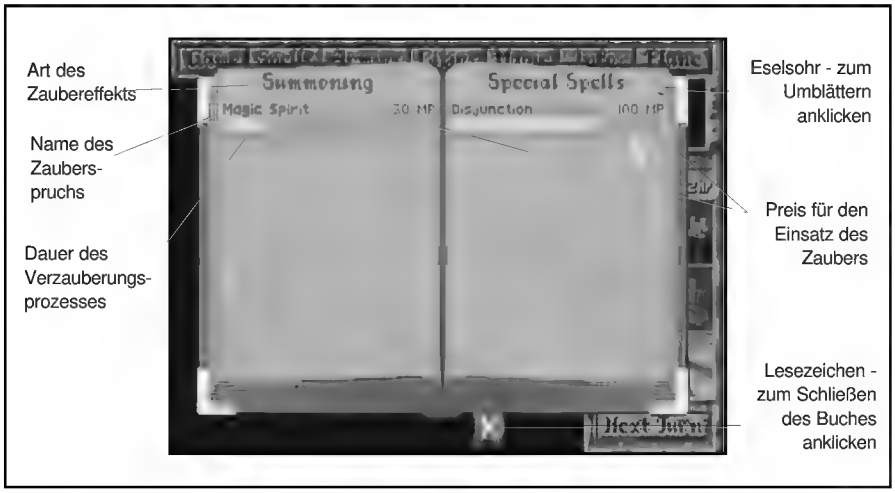
Sie können vom Spieleinstellungen-Bildschirm zu DOS zurückgehen, indem Sie den Abbrechen-Knopf am unteren Bildschirmrand anklicken.

OK

Wollen Sie ganz einfach vom Spieleinstellungen-Bildschirm aus zum Spiel zurückkommen, dann klicken Sie den OK-Knopf an.

Zaubersprüche

Wenn Sie den Zauber-Knopf anklicken, gelangen Sie zu Ihrem Zauberbuch. Es sind nur die Zaubersprüche sichtbar, die Sie kennen und die als Fernverzauberungen eingesetzt werden können (d.h. Nichtkampfzaubersprüche, wie z.B.



Stadtverzauberungen, Einheitenverzauberung, Herbeirufungszauber usw.). Zu Beginn des Spieles ist wahrscheinlich als einziger Zauberspruch der Zaubergeist in Ihrem Zauberbuch vorhanden. Dies ist ein weit verbreiteter obskurer Herbeirufungszauber, der im **Zauberbuch**-Begleitheft beschrieben wird.

Was es Sie kostet, einen Zauberspruch auszusprechen, wird rechts neben dem Namen des Zauberspruchs in Ihrem Zauberbuch angezeigt.

Wie lange - d.h. wieviele Runden - es dauert, um den Zauber zu verhängen, wird unterhalb des Zaubernamens durch die Zahl der farbigen Symbole angegeben. Zaubersprüche, die ihre Wirkung sofort zeigen, sind anstelle der Symbole mit dem Wort "sofortig" gekennzeichnet. Wenn Sie z.B. einen bestimmten Naturzauber anwenden wollen und vier grüne Baumsymbole unterhalb des Zaubernamens sehen, dann bedeutet das, daß es schätzungsweise vier Runden dauert, um den Zauber zu verhängen. Die genaue Zeitdauer kann verschieden sein, je nachdem wieviel Mana pro Runde für Zaubersprüche verwendet wird.

Sie können in Ihrem Zauberbuch umblättern, indem Sie die Eselsohren in den oberen Ecken anklicken. Wollen Sie das Zauberbuch schließen, ohne einen Zauberspruch einzusetzen, klicken Sie das rote Lesezeichen am unteren Buchrand an.

Wenn Sie einen Zauberspruch aussprechen möchten, klicken Sie seinen Namen an. Um einen anderen als den gewählten Zauberspruch zu verhängen, klicken Sie den neuen gewünschten an. Beachten Sie jedoch, daß beim Austausch von Zaubersprüchen die Zauberkraft, die Sie in den ursprünglichen Zauberspruch investiert haben, auf den neuen übertragen wird. Wenn nun der neue Zauberspruch weniger kostet als der ursprüngliche, verlieren Sie die Menge an Zauberkraft, die nach Verhängung des neuen Zaubers übrigbleibt.

Sie können das Aussprechen des Zaubersprchs mittendrin abbrechen, indem Sie den Zauberspruch, der mit leuchtenden Buchstaben gekennzeichnet wird, einfach nochmals anklicken. Dann werden Sie aufgefordert, den Abbruch zu bestätigen.

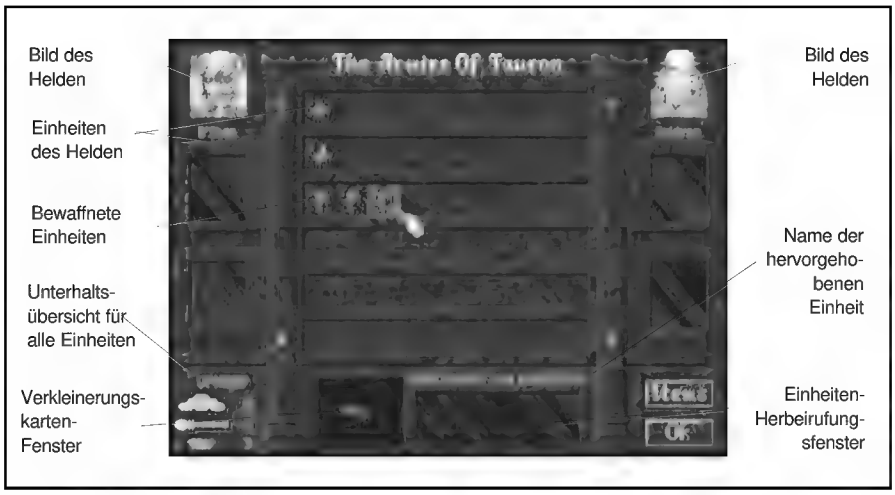
Weitere Informationen über die unterschiedlichen Zauberspruchcharten und das Aussprechen von Zaubersprüchen finden Sie im Zauberbuch-Begleitheft.

Armeen

Wenn Sie den Armeen-Knopf anklicken, kommen Sie zum Armeenbildschirm. Dieser Bildschirm gibt Ihnen eine vollständige Liste Ihrer Armeen und Helden und verschafft Ihnen Zugang zum Gegenstände-Bildschirm. Mit den Pfeilen auf beiden Seiten der Liste können Sie schnell durch die ganze Liste blättern. Einheiten, die sich im selben Kartenquadranten befinden, erscheinen auf dem Armeenbildschirm in derselben Gruppe.

Klicken Sie eine solche zusammengefaßte Einheit an, dann gelangen Sie direkt zu dem Kartenquadrant, auf dem diese Einheit sich befindet.

Wenn Sie mit Ihrem Mauscursor auf eine Einheit der Liste zeigen, wird diese Einheit hervorgehoben und es passiert folgendes:



l A l l e Verzauberungen, unter deren Wirkung sich diese Einheit gerade befindet, werden im Einheiten-Verzauberungsfenster unterhalb der Armeen-Liste aufgezeigt.

l Der Standort der Einheit erscheint als weißer aufleuchtender Punkt im Verkleinerungskarten-Fenster unterhalb der Armeenliste. Gegnerische Truppen und Städte werden in diesem Fenster als Punkte in der Farbe des sie beherrschenden Zauberers gezeigt.

l Wenn Sie die hervorgehobene Einheit mit dem rechten Mausknopf anklicken, erscheint eine ausführliche Beschreibung dieser Einheit (siehe **Grundlegende Einheiten-Informationen**). Sie können die Einheit aus Ihrer Armee entlassen, indem Sie den Entlassen-Knopf anklicken. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, durch Anklicken des Verzauberungs-Icons Zaubersprüche, die Ihr Zauberer über dieser Einheit ausgesprochen hat, wieder aufzuheben.

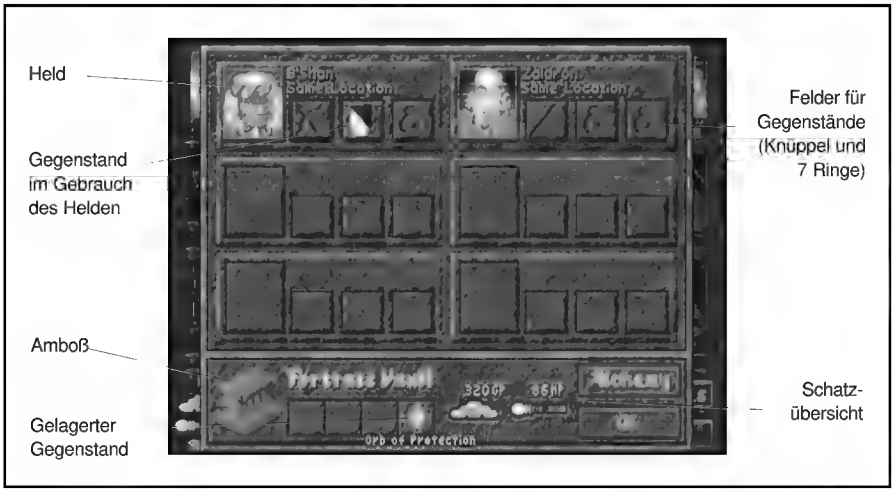
l Klicken Sie die markierten Einheit an, und Sie werden direkt zu dem Kartenquadranten auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm gebracht, der von dieser Einheit besetzt wird.

In der linken unteren Ecke des Armeenbildschirms befindet sich das Unterhalts-Fenster. Dieses Fenster zeigt Ihnen, wieviel Gold, Mana und Nahrung Sie insgesamt pro Runde zum Unterhalt Ihrer Armeen benötigen. Die meisten Armeen und Verzauberungen verursachen gewisse Unterhaltskosten. Das Unterhalts-Fenster ist ein äußerst praktisches Werkzeug für Ihren Zauberer, mit dem er die Anzahl der Armeen und Verzauberungen überprüfen und ändern kann (im Falle der Armeen durch Entlassung, bei den Verzauberungen durch Aufheben), um die anfallenden Unterhaltskosten auf einem annehmbaren Stand zu halten.

Durch Anklicken des OK-Knopfes kommen Sie zu dem Punkt auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm zurück, den Sie vor Betreten des Armeenbildschirms einnahmen.

GEGENSTÄNDE

Klicken Sie den Gegenstände-Knopf an, gelangen Sie zum Gegenstände-Bildschirm. Mit Hilfe dieses Bildschirms können Sie Artefakte betrachten, bewegen und zerstören, die



momentan entweder von Ihren Helden benutzt werden oder in Ihrem Festungsgewölbe gelagert sind (einem Sammelplatz für Gegenstände, die niemandem zugeordnet sind).

Der Gegenstände-Bildschirm zeigt die Artefakte, die sich gerade im Gebrauch jedes Ihres Helden befinden, in einer Reihe von Feldern neben dem Bild des jeweiligen Helden. Jeder Held kann maximal drei Gegenstände mit sich führen: eine Waffe, einen besonderen Gegenstand (z.B. ein magisches Auge) und entweder einen Rüstungsteil oder einen zweiten besonderen Gegenstand. Bis zu vier weitere Artefakte können im Festungsgewölbe gelagert werden (angezeigt durch die vier Felder im linken unteren Fenster des Gegenstände-Bildschirms).

WICHTIGER HINWEIS: Die drei Felder neben dem Bild des einzelnen Helden können jeweils nur bestimmte Arten von Gegenständen aufnehmen. Einige Felder können nur besondere Gegenstände aufnehmen (z.B. Ringe und magische Augen), während andere für Rüstungsteile geeignet sind (Kettenpanzer und Schild). Weiter unten finden Sie eine Tabelle mit den Feldern und den Arten von Gegenständen, die sie aufnehmen können. Beachten Sie, daß die Arten von Waffen, die ein Held einsetzen kann, vom jeweiligen Heldentyp abhängen; einige der Helden sind Magier, andere wiederum Krieger, usw.

Artefaktfeld	Erlaubter Gegenstand
Schwert-Icon	Axt, Streitkolben oder Schwert
Bogen-Icon	Axt, Bogen, Streitkolben oder Schwert
Knüppel-Icon	Stock oder Zauberstab
Knüppel gekreuzt mit Schwert-Icon	Alle Waffen
Rüstungs-Icon	Alle Arten von Panzer/Rüstung, Schilde
Ring-Icon	Alle weiteren Gegenstände

Wenn Sie auf einem Gegenstand den rechten Mausknopf drücken, erscheint eine Liste von Attributssteigerungen, die der jeweilige Gegenstand verleiht.

Klicken Sie einen Gegenstand an, heben Sie ihn damit auf (der Mauscursor sieht dann so aus wie dieser Gegenstand). Sie können ihn dann zu einem anderen Helden transportieren, indem Sie das entsprechende Feld neben dem Empfänger anklicken, oder in Ihrem Festungsgewölbe abladen.

Wenn die Verlegung des Gegenstands innerhalb desselben Kartenquadranten erfolgt, dann kostet diese Bewegung nichts. Dies wird durch den Satz "Gleicher Standort" in hellblauer Schrift unterhalb der Namen all jener Helden angezeigt, die sich im gleichen Kartenquadranten befinden wie der ursprüngliche Besitzer des Gegenstandes.

Soll die Übertragung des Artefakts jedoch in einen anderen Kartenquadranten erfolgen, was durch den Satz "Gegenstands-Teleportation" in roter Schrift unter dem Namen des geplanten Empfängers angezeigt wird, dann erscheint beim Versuch dies zu tun das Gegenstands-Teleportation-Fenster. Sie werden hier gefragt, ob Sie bereit sind, die zwanzig Manaeinheiten zu bezahlen, die diese Bewegung kostet. Sie müssen genügend Mana übrig haben, um den Gegenstand zu übertragen.

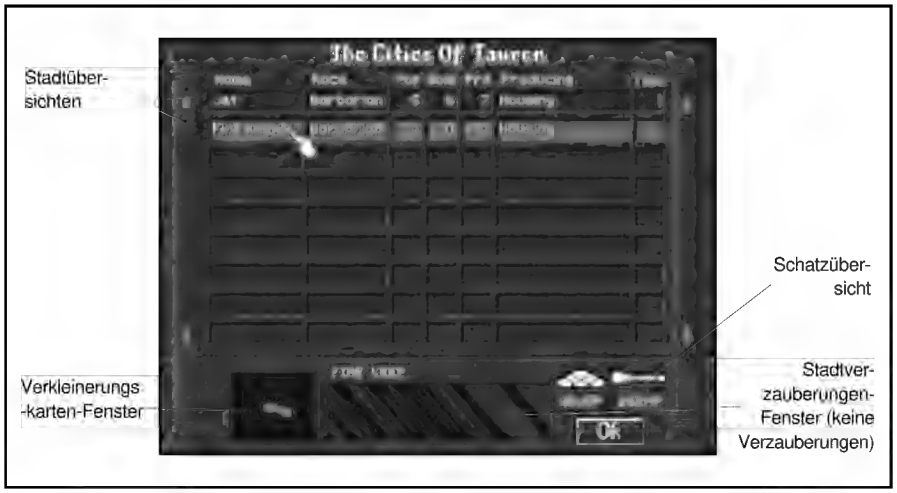
Klicken Sie den Ja-Knopf an, werden zwanzig Manaeinheiten von Ihrem Mana-Vorrat abgezogen, und der Gegenstand wird zu seinem neuen Bestimmungsort gebracht. Wenn Sie den Nein-Knopf anklicken, kommen Sie zum Gegenstände-Bildschirm zurück.

Haben Sie mehr Gegenstände, als Sie unter Ihren Helden aufteilen oder in Ihrer Gruft einlagern können, dann haben Sie die Möglichkeit, überzählige Artefakte zu zerbrechen, indem Sie sie aufheben und auf dem Amboß in der linken unteren Ecke des Gegenstände-Bildschirms anklicken. Brechen Sie einen Gegenstand auf dem Amboß, wird die Hälfte seiner ursprünglichen Herstellungskosten in Mana zu Ihren Mana-Reserven dazugezählt (siehe **Artefakte**).

Der Gegenstände-Bildschirm erlaubt es Ihnen nicht nur, Artefakte zu betrachten, zu bewegen und zu zerbrechen, Sie können damit auch Helden untersuchen (durch Drücken des rechten Mausknopfes auf ihrem Bild, siehe **Grundlegende Einheiten-Informationen**) und zum aktuellen Standort eines Helden auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm gehen (indem Sie sein Bild anklicken).

Fehlt es Ihnen entweder an Mana oder an Gold, dann können Sie mit Hilfe des Alchimie-Knopfes auf dem Gegenstände-Bildschirm diese zwei Materialien ineinander umwandeln. Klicken Sie den Alchimie-Knopf an, um zum Umwandlungs-Bildschirm zu gelangen. Siehe den Abschnitt **Alchimie** für weitere Informationen.

Klicken Sie den OK-Knopf an, um zum Armeenbildschirm zurückzukommen.



Städte

Klicken Sie den Städte-Knopf an, kommen Sie zum Städtebildschirm. Dieser Bildschirm zeigt Ihnen eine Liste aller Ihrer Städte und enthält genaue Informationen sowohl über die in jeder Stadt stattfindende Produktion, als auch über die Verzauberungen, unter deren Einfluß die Stadt momentan steht. Hier können Sie auch die Strukturen und Truppen verändern, die in der jeweiligen Stadt hergestellt werden.

Die Liste der Städte nimmt den größten Teil des Städtebildschirms ein. Sie können durch diese Liste blättern, indem Sie die Pfeile auf beiden Seiten anklicken. Sie erhalten die folgenden Informationen über Ihre Städte: ihren Namen, welchem Volk die Bewohner angehören, Bevölkerungsgröße, Goldproduktion pro Runde, Produktionspunkte pro Runde, die sich im Bau befindlichen Strukturen oder Truppen und wie lange es dauert, bis das aktuelle Projekt vollendet ist.

Sie können eine Stadt hervorheben, indem Sie mit dem Mauscursor auf den Namen der gewünschten Stadt in der Liste fahren. Verzauberungen, die über diese Stadt ausgesprochen wurden, werden unterhalb der Liste im Verzauberungen-Fenster aufgeführt. Der Standort der hervorgehobenen Stadt erscheint als aufleuchtender weißer Punkt auf dem Verkleinerungskarten-Fenster unterhalb der Liste. Die Standorte anderer Städte werden auf demselben Fenster als farbige Punkte gezeigt, wobei die Farbe der Fahne des diese Stadt beherrschenden Zauberers entspricht.

Wenn Sie die hervorgehobene Stadt anklicken, werden Sie zu ihrem Stadtbildschirm gebracht (siehe den Abschnitt Die Siedlung und der Stadtbildschirm). Drücken Sie auf dem Stadtnamen den rechten Mausknopf, dann erscheint nur der Produktionsbildschirm dieser Stadt. Hier können Sie die Aufgabe ändern, an der Ihre Stadt gerade arbeitet, ohne den Stadtbildschirm verlassen zu müssen.

Klicken Sie den OK-Knopf an, um den Städtebildschirm zu verlassen.

Zauber

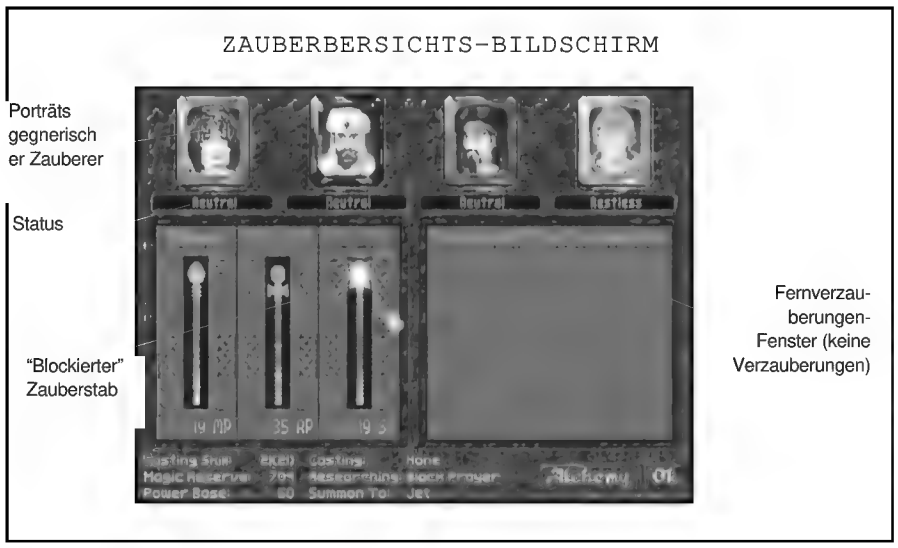
Wenn Sie den Zauber-Knopf anklicken, bringt Sie dies zum Zauberübersichts-Bildschirm. Dieser Bildschirm enthält die Porträts aller bekannten gegnerischen Zauberer, eine Liste der Fernverzauberungen, Informationen über Ihre Zauberkraftbasis, Zaubersprüche, die Sie gerade studieren oder aussprechen, und wie Ihre verfügbare Zauberkraft auf die Gebiete Zauberstudium, Reserven und Zauberkünste verteilt ist. Zu Beginn des Spiels finden Sie übrigens keine Gesichter gegnerischer Zauberer in den Bilderrahmen; aber keine Angst, Ihre Gegner werden sich Ihnen im Laufe des Spiels schon noch vorstellen! Mit Hilfe des Zauberübersichts-Bildschirms können Sie außerdem mit anderen Zauberern kommunizieren, sich über sie informieren, die Vergabe Ihrer Zauberkraft beeinflussen, sowie durch Einsatz von Alchimie Gold und Zauberkraft ineinander verwandeln.

GEGNERISCHE ZAUBERER

Entlang des oberen Rands des Zauberübersichts-Bildschirms finden Sie eine Reihe von Spiegeln (oder Edelsteinen). Zu Beginn des Spiels sind diese Spiegel leer, aber sowie Sie anderen Zauberern begegnen, füllen sich die Spiegel mit deren Bildern. Diese Spiegel leisten Ihnen eine Reihe wertvoller Dienste. Sie können mit ihnen:

- rasch die Fahnenfarbe eines gegnerischen Zauberers bestimmen. Die Gesichter der Zauberer sind von einer Linie in der Farbe ihrer Fahne eingerahmt.
- den Status Ihrer Beziehungen zu einem bestimmten Zauberer feststellen. Unterhalb

ZAUBERBERSICHTS-BILDSCHIRM



seines Gesichts finden Sie Ausdrücke wie "Neutral" oder "Haß", die Ihnen den gegenwärtigen Stand Ihrer gegenseitigen Beziehungen mitteilen.

- Informationen über einen gegnerischen Zauberer abfragen, indem Sie sein Bild mit dem rechten Mausknopf anklicken. Es erscheint dann eine ausführliche Charakterübersicht des jeweiligen Magiers. Siehe den Abschnitt Statistiken gegnerischer Zauberer.
- mit einem gegnerischen Zauberer kommunizieren, indem Sie sein Porträt anklicken. Dies ruft den Kommunikations-Bildschirm auf, von welchem aus Sie Abkommen treffen oder brechen, Zaubersprüche austauschen und andere diplomatische Schritte unternehmen können. Weitere Informationen hierüber erhalten Sie im Abschnitt Die Kunst der Diplomatie.
- den Status der Beziehungen der einzelnen Zauberer untereinander beobachten. Rechts neben dem Bild der Zauberer können Sie in bestimmten Fällen eine Reihe von Icons sehen, z.B. Schriftrollen, Tauben und gekreuzte Schwerter. Diese Icons sind mit einer Farbe gekennzeichnet, die mit der Flaggenfarbe eines der anderen Zauberer übereinstimmt (einschließlich Ihres eigenen). Ein Schriftrollen-Icon bedeutet zum Beispiel, daß zwischen dem Zauberer auf dem Bild und dem, dessen Farbe mit der des Icon-Bandes identisch ist, ein Zauberpakt oder Bündnis besteht. Das Icon des gekreuzten Schwerts zeigt an, daß zwischen ihnen Kriegszustand herrscht, während ein Friedenssymbol-Icon darauf hinweist, daß momentan ein Friedensvertrag in Kraft ist. Erscheint gar kein Icon, dann bedeutet dies, daß die Beziehung der Rivalen neutral ist, d.h., weder Kriegszustand herrscht, noch ein Friedensvertrag, Zauberpakt oder Bündnis zwischen ihnen besteht. Siehe Die Kunst der Diplomatie für weitere Informationen.

ZAUBERÜBERSICHT

Die linke Seite des Zauberübersichts-Bildschirms enthält wichtige Informationen darüber, wie Ihre Zauberkraft momentan eingesetzt wird. Es werden auch grundlegende Daten über Ihren Zauberer aufgelistet:

- Zauberkunst gibt an, wieviel Mana Sie pro Runde für Fernzaubersprüche verwenden können, und ist gleichbedeutend mit der Manamenge, die Sie in einer Schlacht einsetzen können. Anfänger unter den Zauberern beginnen mit einer Zauberkunst von fünf, es sei denn, sie sind gleichzeitig Erzmagier (siehe Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten). In diesem Fall fangen sie mit einer Zauberkunst von fünfzehn an. Wenn ein Zauberer übrigens einen Helden mit Zauberkunst in seiner Zauberfestung wohnen hat, wird die Hälfte der Zauberkunst dieses Helden zur Fernzauberkunst des Zauberers dazugezählt (siehe Fernverzauberungen). Helden mit Übertragungsfähigkeit haben keinen Einfluß auf die Wirkung von Kampfzaubern eines Zauberers. Der Beitrag eines Helden zu einer Zauberkunst drückt sich in einer zweiten Zahl in Klammern hinter der jeweiligen Zauberkunst aus. Diese zusätzliche Zahl stellt die gesamte momentane Zauberkunst eines Magiers dar, unter Berücksichtigung etwaiger Beiträge seitens seiner Helden.
- Zauberreserven ist die Gesamtmenge an Mana, die Ihnen momentan zur Aussprechung von Zaubersprüchen zur Verfügung steht. Besitzt Ihr Magier die besondere Fähigkeit der Mana-Konzentration (siehe Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten), dann können Sie diese Manamenge effizienter nutzen.
- Kraftbasis bezieht sich im wesentlichen auf die Menge an Zauberkraft oder Mana, die Sie pro Runde aus allen verfügbaren Quellen beziehen (Zauberknoten, religiöse Institutionen, Sonderquellen und Zaubererzünfte).
- Zauberaussprechung gibt an, welche Zaubersprüche Sie gerade aussprechen.
- Studium zeigt den Zauberspruch, mit dessen Studium Sie sich gerade beschäftigen.
- Herbeigerufen nach sagt Ihnen, in welcher Stadt die von Ihnen herbeigerufenen

Kreaturen auftauchen werden.

Überhalb dieser Zauberdaten befinden sich drei Zauberstäbe, mit denen Sie beeinflussen können, wieviel von Ihrer gesamten Zauberkraft Sie auf Ihre Manareserven, Ihr Studium und Ihre Zauberkunst verteilen möchten. Jeder der Zauberstäbe ist entsprechend beschriftet, und nachdem Korrekturen z.B. für etwaige besondere Fähigkeiten und in höheren Bildungsinstitutionen gesammelte Studienpunkte vorgenommen wurden, wird die Zauberkraftmenge, die den einzelnen Bereichen zugeteilt wird, unterhalb des Stabs angegeben. Möchten Sie die Zauberkraftmenge, die auf einen bestimmten Bereich verwendet wird, ändern, klicken Sie die "farbige Flüssigkeit" in dem Zauberstab an und ziehen Sie sie mit der Maus, bis der gewünschte Stand erreicht ist. Die übrigen Zauberstäbe passen ihre Mengen gleichzeitig an. Um den Prozentsatz an Zauberkraft, der einem bestimmten Gebiet zugeteilt wird, konstant zu halten, klicken Sie den Kopf des entsprechenden Zauberstabs an (der Kristall leuchtet hell auf und zeigt damit an, daß der Mengenanzeiger "blockiert" ist), bevor Sie den Zauberkraftstand der zwei restlichen Stäbe verändern. Klicken Sie den Kopf nochmals an, um den Mengenanzeiger wieder freizusetzen.

FERNVERZAUBERUNGEN

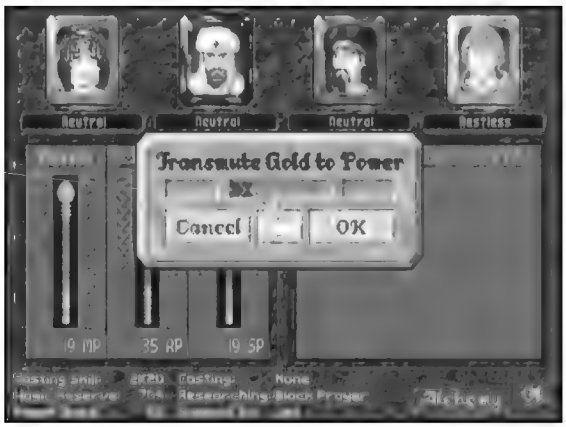
Dieser Teil des Zauberübersichts-Bildschirms zeigt etwaige globale Verzauberungen, die momentan ausgesprochen sind. Die Verzauberungen erscheinen jeweils in der Fahnenfarbe des Zauberers, von dem sie ausgesprochen wurden, mit Ausnahme derjenigen, die von Ihrem Magier stammen. Diese werden in dunkler Schrift gezeigt.

Möchten Sie eine der von Ihrem Magier ausgesprochenen Verzauberungen aufheben, dann klicken Sie ihren Namen im Fernverzauberungen-Fenster an. Hiermit werden auch alle für die Aufrechterhaltung dieses Zauberspruchs geleisteten Zahlungen beendet.

Wenn Sie eine von einem anderen Magier ausgesprochene globale Verzauberung vertreiben möchten, müssen Sie einen der Zaubersprüche Auflösung, Wahre Auflösung oder Zaubertesselung einsetzen. Klicken Sie hierfür zuerst den Zauber-Knopf auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm an und dann den entsprechenden Zauberspruch in Ihrem Zauberbuch (siehe Aussprechen der Zaubersprüche). Nachdem Sie einen dieser Zaubersprüche ausgewählt haben, können Sie bestimmen, welche globale Verzauberung Sie loswerden möchten.

Sie können die Beschreibung einer globalen Verzauberung aufrufen, indem Sie diese mit dem rechten Mausknopf anklicken.

Umwandlungs-bildschirm



ALCHIMIE

Fehlt es Ihnen an Mana oder Gold, dann können Sie diese beiden Materialien mit Hilfe der Alchimie ineinander verwandeln. Klicken Sie den Alchimie-Knopf an, um zum Umwandlungsbildschirm zu gelangen.

Seien Sie bei der Verwandlung von Gold in Mana und umgekehrt nicht zu voreilig. Besitzt Ihr Magier nämlich nicht die besondere Fähigkeit der Alchimie (siehe Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten), dann führt die Umwandlung zum Verlust der Hälfte des Ausgangsmaterials. Das heißt, wenn Sie z.B. 100 Gold in Zauberkraft umwandeln, bekommen Sie dafür nur 50 Manapunkte.

Klicken Sie den Knopf zwischen dem OK- und dem Abbrechen-Knopf so oft an, bis die gewünschte Umwandlungsrichtung erscheint (Gold in Zauberkraft oder umgekehrt). Klicken Sie danach den schwarz-grauen Pfeil in der Mitte des Fensters an und ziehen Sie ihn mit der Maus, bis die Ihrem Wunsch entsprechende

Umwandlungsmenge erreicht ist (dieser Umwandlungsprozeß heißt "Transmutation"). Lassen Sie dann den Mausknopf los und klicken Sie den OK-Knopf an, um die Umwandlung stattfinden zu lassen. Sollten Sie es sich anders überlegen, klicken Sie einfach den Abbrechen-Knopf an und Sie kommen zum Zauberübersichts-Bildschirm zurück. Es gibt übrigens auf dem Gegenstände-Bildschirm ebenfalls einen Alchimie-Knopf (siehe Armeen), und wenn Sie vom Gegenstände-Bildschirm aus zum Umwandlungs-Bildschirm gelangt waren, dann kommen Sie nach Verlassen des letzteren auch wieder dorthin zurück.

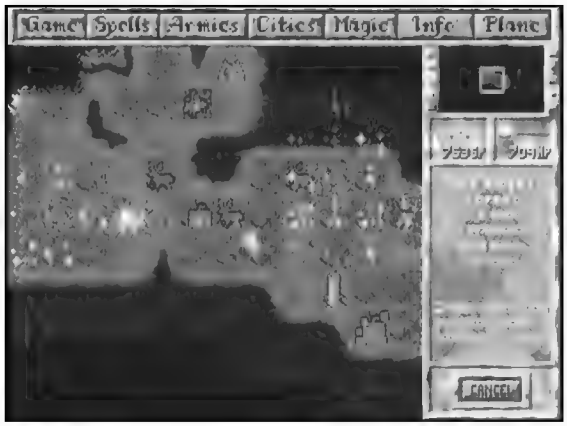
Sind Sie mit dem Zauberübersichts-Bildschirm fertig, dann können Sie ihn durch Anklicken des OK-Knopfes verlassen.

Info

enn Sie den Info-Knopf anklicken, erscheint eine Liste mit den Namen von Beratern, die Ihrem Zauberer wertvolle Informationen geben können: (Gutachter, Kartograph, Lehrling, Historiker, Astrologe, Kanzler, Steuereintreiber, Spiegel und Großwesir).

GUTACHTER

Klicken Sie den Gutachter-Knopf an, wird das Status-Fenster auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm (siehe Status-Fenster) durch Informationen über den Gutachter ersetzt (Gutachter-Fenster). Wenn Sie mit der Maus über sichtbare Kartenquadranten auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm fahren, erscheinen Informationen über diesen Kartenausschnitt im Gutachter-Fenster.

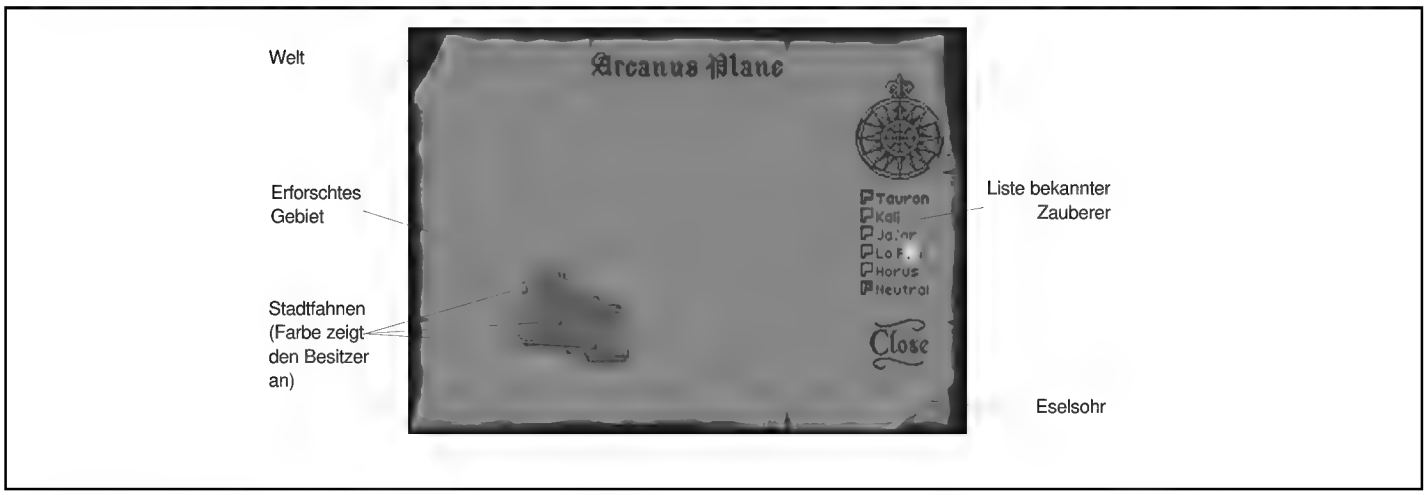


Gutachterübersicht über die Effekte für den angegebenen Quadranten

Sie bekommen unter anderem statistische Daten, die eine auf diesem Quadranten errichtete Stadt aufweisen würde. Dazu gehört die maximale potentielle Bevölkerung der Stadt sowie etwaige Bonusse, von der die Produktion und das Goldeinkommen einer solchen Stadt aufgrund des sie umgebenden Geländes profitieren würden (siehe Gelände und Geländearten).

Die im Gutachter-Fenster aufgelisteten Informationen enthalten auch Angaben zur Geländeart und etwaige besondere Geländemerkmale (Mineralien, Kristalle, Wild usw.), und deren Bonuseffekte auf Nahrungsmittel-, Gold-, Zauberkraft- und Produktionsmengen. Weitere Informationen zu den einzelnen Geländearten und -merkmalen erhalten Sie unter Geländearten und Geländebesonderheiten.

Klicken Sie den Abbrechen-Knopf am unteren Rand des Gutachter-Fensters an, um dieses Fenster zu verlassen.



KARTOGRAPH

Wenn Sie den Kartograph-Knopf anklicken, erscheinen Karten von Arcanus und Myrror. Sie können durch Anklicken des Eselsohrs in der rechten unteren Ecke zwischen den beiden Karten hin- und herblättern. Diese Karten zeigen nur die Teile der beiden Welten, die Sie bereits erforscht haben.

Die Karten enthüllen Informationen über bekannte Städte (die Farbe einer Stadt entspricht jeweils der Fahnenfarbe des sie beherrschenden Zauberers), militärische Einheiten und andere Strukturen (Türme, Tempel, alte Ruinen usw.). Rechts neben der Karte finden Sie eine Liste mit den Fahnenfarben aller bekannter Zauberer.

Durch Anklicken einer Stelle auf der Karte kommen Sie zum Hauptbewegungs-Bildschirm zurück, wo das Haupt-Bewegungsfenster dann diesen Kartenausschnitt zeigt.

Klicken Sie das Wort “Schließen” an, gelangen Sie ebenfalls zum Hauptbewegungs-

Bildschirm zurück.

LEHRLING

Wenn Sie den Lehrling-Knopf anklicken, gelangen Sie zu Ihrer vollständigen Zauberbibliothek. Alle Zaubersprüche, die Sie bereits studiert haben, erscheinen in dieser Bibliothek als lesbare Einträge. Diejenigen, die Sie im Laufe der Zeit noch studieren können, erscheinen in verschlüsselter Schrift.

Die Zaubersprüche im Zauberbuch eines Lehrlings sind in verschiedene Kategorien eingeteilt: Herbeirufungs-Zaubersprüche, sonstige Zaubersprüche, Stadt-Zaubersprüche, Verzauberungen (Beschwörungen), Einheiten-Zaubersprüche, Kampf-Zaubersprüche und Studien-Zaubersprüche. Studien-Zaubersprüche sind die,

die Sie zur Zeit erlernen können. Die Zaubersprüche, die Sie gerade studieren und aussprechen, erscheinen in leuchtenden Buchstaben.

Sie können in Ihrem Zauberbuch umblättern, indem Sie die Eselsohren in den oberen Ecken des Buches anklicken. Wollen Sie das Buch schließen, klicken Sie das Lesezeichen an.

HISTORIKER

Klicken Sie den Historiker-Knopf an, erscheint ein Kurvendiagramm, das "Machtentwicklung der Zauberer" heißt. Dieses Diagramm zeigt die Entwicklung der Zauberkräfte aller bekannten Zauberer in chronologischer Form. Die Kraft eines Zauberers setzt sich aus vielen Dingen zusammen, z.B. der Stärke seiner Armeen, der gesamten pro Runde aus allen Quellen gewonnenen Zauberkraftmenge und vom Zauberer erlernte Zaubersprüche.

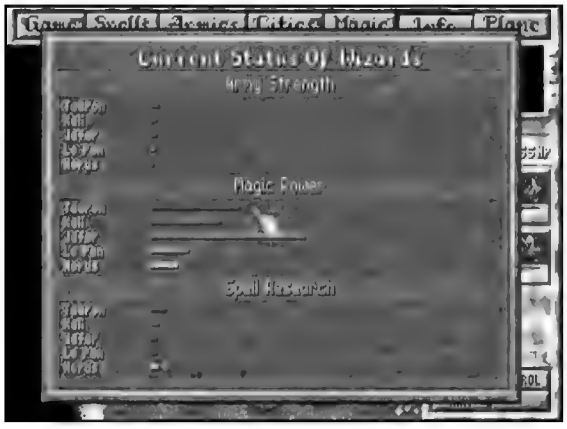
Auf diesem Diagramm wird Ihr Zauberer auch mit allen bekannten gegnerischen Magiern verglichen. Die Zauberkraft jedes Zauberers wird durch eine farbige Kurve dargestellt, wobei die Farbe wiederum der Fahnenfarbe des betreffenden Zauberers entspricht. In der linken oberen Ecke werden die Namen der Zauberer in ihrer jeweiligen Farbe abgebildet.

Klicken Sie eine beliebige Stelle des Diagramms an, um diesen Bildschirm zu verlassen.

ASTROLOGE

Durch Anklicken des Astrologe-Knopfes gelangen Sie zum Bildschirm "Aktueller Status". Hier sehen Sie einen Vergleich Ihres eigenen Zauberers mit allen bekannten gegnerischen Zauberern.

Der Bildschirm "Aktueller Status" besteht aus drei Bereichen: Armeenstärke,



Zauberkraft und Zauberspruchstudium. Jeder dieser Bereiche enthält ein Diagramm, das alle bekannten Zauberer im Bezug auf die relative Stärke ihrer Armeen, ihre gesamte pro Runde gewonnene Zauberkraft oder die Gesamtstudienkosten aller von

den einzelnen Zauberern bisher erlernten Zaubersprüche miteinander vergleicht. Die Zauberer werden jeweils durch Säulen in ihrer Fahnenfarbe dargestellt, wobei die

Länge dieser Säulen die Kraft des Magiers im Vergleich mit den anderen widerspiegelt.

Klicken Sie eine beliebige Stelle auf dem Bildschirm an, um ihn zu verlassen.

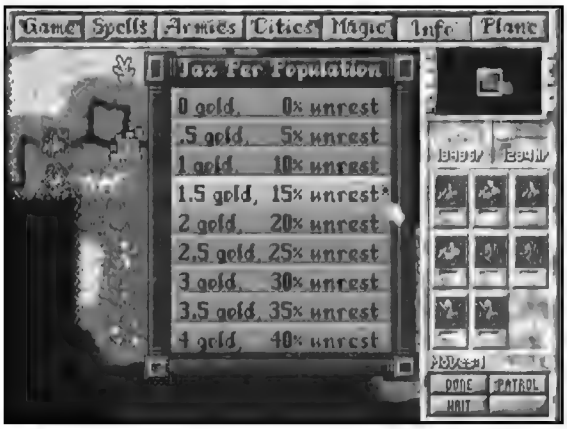
KANZLER

Nach Anklicken des Kanzler-Knopfes erscheint eine Schriftrolle mit einer Liste der Ereignisse, die sich während der vorhergehenden Spielrunde abgespielt haben.

Klicken Sie eine beliebige Stelle auf dem Bildschirm an, um ihn zu verlassen.

STEUEREINTREIBER

Wenn Sie den Steuereintreiber-Knopf anklicken, gelangen Sie zum Steuern-Fenster, auf dem Sie die Steuersätze für die Völker in den von Ihnen beherrschten Städten festlegen können.

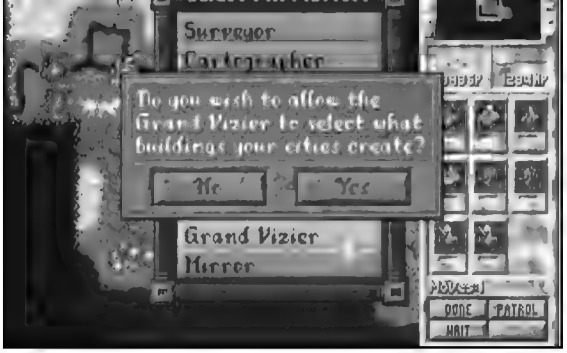


Der Steuersatz kann in halben Goldstückschritten herauf- oder herabgesetzt werden und wird jeweils pro Stadtbewohner angegeben. Der vorgegebene Steuersatz beträgt 2 Goldstücke pro Stadtbewohner. Steuererhöhungen führen zwar zu einem größeren Goldeinkommen, reduzieren jedoch die Produktivität der Stadt, da es zu größeren Unruhen unter der Bevölkerung kommt. Steuersenkungen haben die umgekehrten Auswirkungen (siehe Gold).

Möchten Sie den momentan gültigen Steuersatz verändern, klicken Sie den gewünschten Steuersatz an. Wenn nicht, klicken Sie eine beliebige Stelle des Bildschirms außerhalb des Steuern-Fensters an. Beide Optionen bringen Sie zum Hauptbewegungs-Bildschirm zurück.

GROSSWESIR

Durch Anklicken des Großwesir-Knopfes kommen Sie zu einem Fenster, in dem Sie entscheiden können, ob die Produktion von Gebäuden in Ihren Städten vom Computer



gesteuert werden soll oder nicht. Diese Funktion ist automatisch eingeschaltet, wenn Sie auf der Lernstufe spielen, während sie beim Spielen auf der durchschnittlichen Stufe oder schwierigeren Stufen automatisch ausgeschaltet ist. Auf der leichten Stufe werden Sie zu Beginn des Spiels gefragt, ob der Großwesir für Sie darüber entscheiden soll, was in Ihren Städten gebaut wird, oder nicht.

Ist die Großwesir-Funktion eingeschaltet, dann werden Sie nicht darüber informiert, wenn Ihre Städte ein Projekt beendet haben. Möchten Sie sich anschauen, was Ihre Städte gerade herstellen oder die Produktion ändern, können Sie durch Anklicken des Städte-Knopfes auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm den Städtebildschirm aufrufen. Klicken Sie dann die Stadt, deren Produktion Sie ändern wollen, mit dem rechten Mausknopf an. Siehe Städte- und Produktionsbildschirm für weitere Angaben.

SPIEGEL

Klicken Sie den Spiegel-Knopf an, kommen Sie zum Spiegel-Bildschirm. Dieser Bildschirm enthält alle möglichen Arten von Informationen über Sie und ist vom Aufbau her dem Bildschirm "Statistiken gegnerischer Zauberer" sehr ähnlich. (Letzterer gibt Ihnen Informationen über Ihre Gegner; siehe Statistiken gegnerischer Zauberer).

Der Spiegel zeigt Ihnen alle Ihre Zauberregister (als Zauberbücher), besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten, Gesamtgoldreserven, gesamten Manavorräte, Ihren

Ruhm, sowie eine Liste Ihrer Helden (einschließlich deren Klasse und Rang).

Durch Anklicken können Sie den Spiegel-Bildschirm verlassen.

Ruhm

Der Ruhm eines Zauberers bestimmt, wie bereitwillig Söldnertruppen mit Ihm Kontakt aufnehmen (siehe Söldner und Helden). Sowie Ihr Ruhm wächst, bezahlen Sie pro Runde weniger Gold für den Unterhalt Ihrer Truppen. Ihr sich verbreitender Ruf zieht auch erfahrenere Söldner an als zuvor, und es kann vorkommen, daß diese für ihre Dienste an Ihrer Sache einen niedrigeren Anfangslohn verlangen (*etwas* verlangen sie jedoch immer!)

Alle Zauberer beginnen das Spiel völlig ohne Ruhm, es sei denn, sie haben die besondere Fähigkeit Ruhm gewählt - dann fangen Sie mit 20 Ruhmespunkten an (siehe Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten)

Ein Zauberer erwirbt sich seinen Ruhm allmählich im Laufe des Spiels durch die Eroberung neutraler oder gegnerischer Städte, die Gründung neuer eigener Städte und die Anwerbung legendärer Helden (siehe Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten). Für jede neu gegründete Stadt erhält ein Zauberer einen

Großstädten und Hauptstädten verdient sich ein Zauberer 0, 0, 1, 2 bzw. 3 Punkte.

Ebene

Mit Hilfe des Ebene-Knopfes können Sie zwischen den Hauptbewegungs-Ansichten der Welten Arcanus und Myrror hin- und herschalten. Momentan aktive Einheiten, die dank ihrer Position in einem Zauberturm oder in einer Stadt mit Astraltor, oder aufgrund einer besonderen Fähigkeit zwischen den Ebenen hin- und herreisen können, bewegen sich jedesmal von einer Ebene zur anderen, wenn Sie den Ebene-Knopf anklicken.

Statusfenster

Das Statusfenster auf der rechten Seite des Hauptbewegungs-Bildschirms zeigt die Gesamtmengen Ihrer Gold- und Manareserven.

Unterhaltsübersichts-Fenster

Unterhalb des Statusfensters auf der rechten Seite des Hauptbewegungs-Bildschirms befindet sich ein Bereich, der das Unterhaltsübersichts-Fenster darstellt. Dieses Fenster enthält meist Informationen über Nettogewinne oder -verluste an Gold, Nahrung oder Zauberkraft pro Runde.

Da für die Erhaltung von Einheiten und Verzauberungen sowie das Aussprechen von Zaubersprüchen Gold, Nahrung und Zauberkraft benötigt werden, ist es wichtig, die Vorgänge in diesem Fenster im Auge zu behalten. Wenn Sie zu einem Zeitpunkt während des Spiels in jeder Runde einen Verlust an Gold, Mana oder Nahrung verzeichnen, dann wird die Zahl im Unterhaltsübersichts-Fenster rot. Gibt es nicht genügend Nahrung zum Unterhalt der Truppen, beginnen diese *sofort* wegzusterben! Ein anhaltendes Defizit an Gold oder Mana führt im allgemeinen jedoch nicht sofort zum Verlust von Einheiten oder Verzauberungen. Stattdessen werden Gold und Mana Ihrer Schatzkammer (Ihren Goldreserven) und Gesamtmanareserven entnommen. Sobald diese Reserven jedoch vollständig erschöpft sind, können Ihre Einheiten und Verzauberungen nicht länger aufrechterhalten werden und beginnen dann zu verschwinden.

GRUNDLEGENDE UNTERHALTS-INFORMATIONEN

Art des Unterhalts	Anmerkungen
Gold	Zur Entlohnung normaler Truppen und von Helden ohne Meistertitel (Unterhaltskosten durch Ruhm des Zauberers reduziert) Zum Unterhalt von Gebäuden
Nahrung	Zum Unterhalt normaler Truppen (1 Nahrung pro Einheit)
Mana	Zur Aufrechterhaltung herbeigerufener Kreaturen Zur Aufrechterhaltung von Verzauberungen und Dauerzaubern

Wenn Sie nicht genügend Nahrung zum Unterhalt Ihrer Truppen herstellen, können Sie zu einem Ihrer Städtebildschirme gehen und dort die Anzahl der Bauern und Arbeiter ändern, damit die Nahrungsproduktion auf einen ausreichenden Stand gebracht wird (siehe **Nahrung**).

Besitzen Sie nicht genügend Gold zum Unterhalt Ihrer Truppen und Gebäude, stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten offen: Sie können die Steuersätze erhöhen (siehe **Steuereintreiber**); Gebäude errichten, die das Einkommen einer Stadt vergrößern (z.B. Märkte, Banken oder Händlerzünfte); benachbarte Städte erobern oder eigene neue bauen, um Ihre Grundproduktivität zu steigern; Mana mit Hilfe der Alchimie in Gold verwandeln; Gebäude verkaufen sowie Truppen oder teure Helden entlassen.

Benötigen Sie mehr Mana zur Aufrechterhaltung Ihrer Verzauberungen und herbeigerufener Kreaturen, haben Sie ebenfalls mehrere Optionen: Sie können die Menge an Zauberkraft verändern, die pro Runde in Ihre Manareserven investiert wird (siehe **Zauber**); Zaubergeister oder Wachgeister herbeirufen, die sich mit neuen Zauberknoten verschmelzen; Gebäude errichten, die Zauberkraft erzeugen (Schreine, Tempel, Parthenon-Tempel, Kathedralen oder Zaubererzünfte); nahegelegene Städte erobern oder neue bauen, um Ihre potentielle Zauberkraftbasis zu vergrößern; Gold durch Alchimie in Mana verwandeln; Zauberartefakte zerstören, um Mana freizusetzen; herbeigerufene Kreaturen entlassen oder teure Verzauberungen aufheben.

Hauptbewegungs-Bildschirm

Auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm können Sie Truppen zu Forschungs- und anderen Zwecken bewegen, Städte und ihr Umland betrachten und zuvor entdeckte gegnerische Städte sowie gegnerische Truppenbewegungen im Auge behalten.

Die große Karte auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm stellt die Hauptbewegungs-Ansicht dar und kann durch rechtes Anklicken von Kartenquadranten gescrollt werden. Die Hauptbewegungs-Ansicht paßt sich diesen Bewegungen an, und der von Ihnen gewählte Kartenquadrant befindet sich im Zentrum des Fensters.

EINE KURZE EINFÜHRUNG IN DIE FORTBEWEGUNG AUF DER KARTE

Rechtes Anklicken von Städten auf der Karte ruft ihre Städtebildschirme auf (siehe Die Siedlung und der Stadtbildschirm). Befindet sich die Stadt in Feindeshand oder ist neutral, dann können Sie sich ihren Stadtproduktions-Bildschirm nicht ansehen. Sie können jedoch erfahren, welches Volk diese Stadt bewohnt, was produziert wird, welche Truppen dort stationiert sind und welche Gebäude errichtet wurden.

Wenn Sie Ihre eigenen Städte mit dem rechten Mausknopf anklicken, ruft dieser ebenfalls ihren Städtebildschirm auf. Von hier aus können Sie sehr schnell die Produktivität der jeweiligen Stadt erfahren, und die Art des Projekts an dem dort gerade gearbeitet wird. Sie können von hier aus Patrouilleeinheiten auf Stadtquadranten aktivieren, indem Sie sie anklicken, und durch Anklicken des Ändern-Knopfes unterhalb des aktuellen Bauprojekts den Stadtproduktions-Bildschirm betreten.

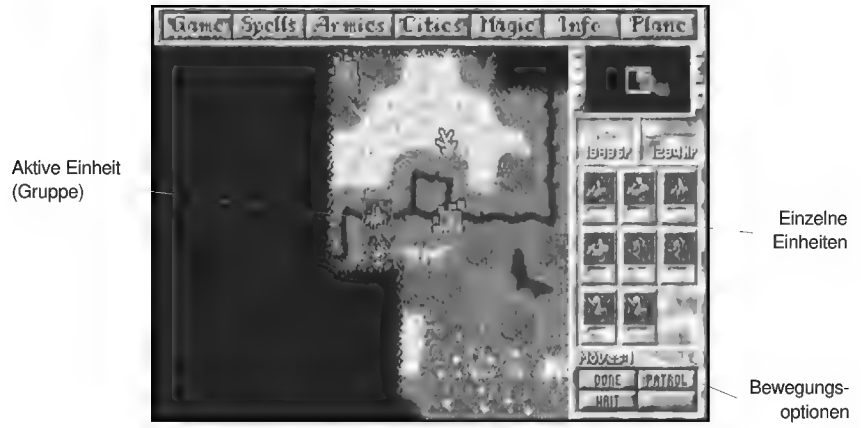
Auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm können Sie den Bestimmungsort aktiver (rot gekennzeichneter) Einheiten unter Ihrer Kontrolle bestimmen, indem Sie den Bestimmungsortquadranten auf der Karte anklicken. Inaktive Truppen können aktiviert werden, indem Sie sie mit dem rechten Mausknopf anklicken. Klicken Sie dann die einzelnen im Einheiten-Fenster erscheinenden Einheiten an, damit sich deren Hintergründe mit Farbe füllen (siehe den folgenden Abschnitt). Wenn Sie eine aktive Einheit besitzen, können Sie die Hauptbewegungs-Ansicht auf diese Einheit fixieren, indem Sie die C-Taste auf Ihrer Tastatur drücken.

Klicken Sie die Gruppen gegnerischer Einheiten mit dem rechten Mausknopf an, rufen Sie damit ein Einheitenliste-Fenster auf, das eine kurze Beschreibung der Einheiten in dieser Gruppe enthält.

Im nächsten Abschnitt erhalten Sie nähere Angaben darüber, was vom Hauptbewegungs-Bildschirm aus sonst noch alles gemacht werden kann.

EINHEITEN-AKTIONEN

Wenn Einheiten zuerst (von Städten) hergestellt, herbeigerufen oder angeheuert werden, erscheinen sie als aktive Einheiten (rot umrissen). Herbeigerufene Einheiten erscheinen auf dem Kartenquadranten der Zaubererstadt, die den Herbeirufungskreis dieses Zauberers besitzt. Angeheuerte Einheiten (inklusive Helden) tauchen auf dem Kartenquadranten der Zauberfestung des jeweiligen Zauberers auf. Einheiten, die in einer der Städte des Zauberers hergestellt wurden, erscheinen auf dem



Kartenquadranten der Herstellerstadt.

Alle aktiven Einheiten können folgendes tun (die meisten dieser Optionen erscheinen im Einheiten-Fenster auf der rechten Seite des Hauptbewegungs-Bildschirms):

- Sich **fortbewegen**, indem Sie einen erlaubten Kartenquadranten als Bestimmungsort anklicken oder die Tasten auf dem Nummernfeld drücken. Bewegen sich Einheiten über weite Entfernungen, erscheint auf ihrem Bild ein "G" (gehen nach). Wenn Sie eine Einheit oder Gruppe, die sich über eine weite Strecke bewegt, mit dem rechten Mausknopf anklicken, erfahren Sie durch winzige Stiefelsymbole ausgedrückt die genaue Marschroute.
- **Aussetzen** oder sich eine Runde lang nicht bewegen, indem Sie den Fertig-Knopf anklicken. Sie können diese Einheit später wieder aktivieren, indem Sie sie mit dem rechten Mausknopf anklicken.
- **Abwarten** bis andere Einheiten sich bewegt haben oder andere Handlungen beendet sind, bevor sie entscheiden was sie tun wollen (durch Anklicken des Warten-Knopfes).
- Durch Anklicken des Patrouille-Knopfes können Sie sie **patrouillieren** lassen. Aktive Einheiten auf Streifendienst bleiben in ihrem gegenwärtigen Kartenquadranten. Während sie sich auf Patrouille befinden, verfügen Truppen über eine immanent höhere Späherfähigkeit (siehe **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten**), die es ihnen erlaubt, einen Kartenquadrant weiter zu sehen als normalerweise möglich (normalerweise ist im aktiven Zustand nur die beste Späherfähigkeit aller Einheiten einer Gruppe maßgebend). Beachten Sie, daß die meisten Einheiten eine immanente Späherfähigkeit besitzen, mit deren Hilfe sie einen Kartenquadrant weit sehen können. Fliegende Einheiten können normalerweise zwei Kartenquadranten weit sehen. Der Streifendienst erhöht diese Spähreichweite bei normalen Truppen auf zwei, bei fliegenden Einheiten auf drei Kartenquadranten. Patrouillierende Truppen erscheinen in gräulicher Farbe und werden erst dann wieder aktiv, wenn Sie auf ihnen den rechten Mausknopf drücken, um das Einheiten-Fenster zu öffnen, und dann die Einheit anklicken, die Sie wieder aktivieren möchten.

Einige Einheiten können besondere Aktivitäten ausführen:

- **Straßen bauen**: Ingenieure können Straßen bauen (klicken Sie den Bauen-Knopf an). Nachdem Sie diese Option angewählt haben, klicken Sie den Quadranten an, auf dem die Straße gebaut werden soll. Es wird ein direkter Weg zwischen dem Quadranten, auf dem sich Ihre Ingenieure gerade befinden, und dem Bestimmungsquadranten gezeichnet, und die Straße wird gebaut. Möchten Sie den Bestimmungsort der neuen Straße während des Baus ändern, aktivieren Sie die Ingenieure und klicken Sie den neuen Planquadranten an, nachdem Sie den Bauen-Knopf angeklickt haben. Straßen können übrigens Flüsse überqueren, aber nicht Meere. Der Bau einer Straße dauert zwei bis sechs Runden pro Quadrant, je nach Beschaffenheit des Geländes (siehe den Abschnitt **Straßenbau**). Wenn mehrere Ingenieure an einer Straße arbeiten, wird dieser Prozeß dadurch beschleunigt. Ingenieure die mit Straßenbau beschäftigt sind, sind mit einem "R" (Roads - Straßen) auf ihrem Bild gekennzeichnet.
- **Säubern**: Priester und Schamanen können verzaubertes oder mit einem Fluch belegtes Land "säubern" (klicken Sie den Säubern-Knopf an), was zehn Runden pro Einheit dauert

(2 Priester können z.B. einen Quadranten verzaubertes Land in fünf Runden säubern).

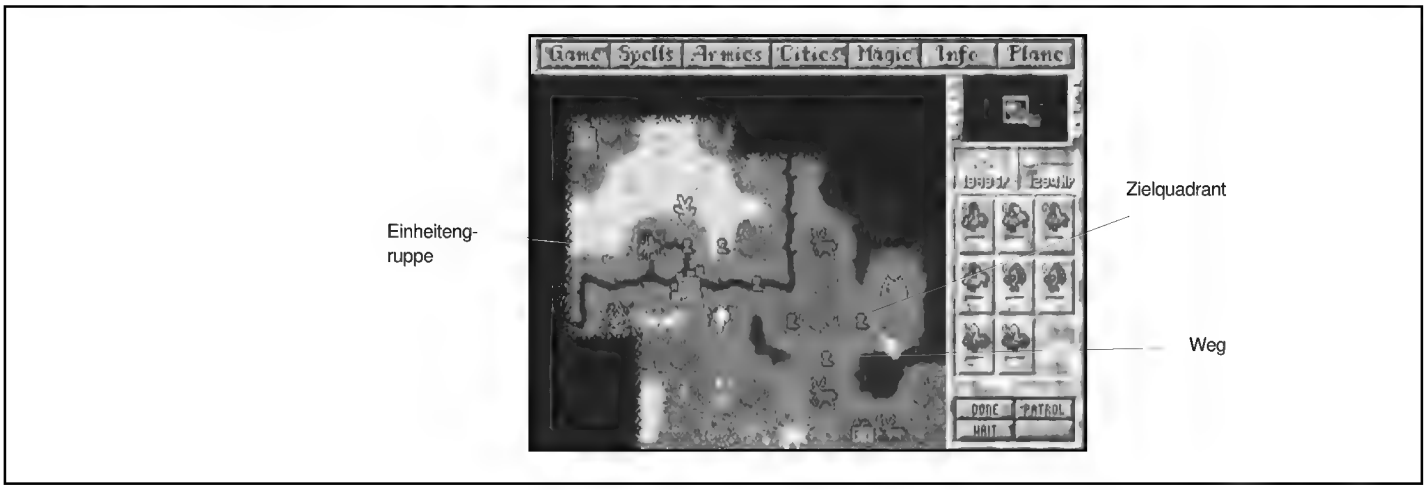
- **Verschmelzen**: Zaubergeister und Wachgeister können mit Zauberknoten verschmelzen (klicken Sie den Verschmelzen-Knopf an) und sich dadurch opfern, um einen Kanal herzustellen, der dem Zauberknoten Zauberkraft entzieht und an den ihn beherrschenden Zauberer weiterleitet. Auf diese Art und Weise können Sie auch Zauberknoten von gegnerischen Magiern stehlen. Beachten Sie jedoch, daß ein von einem Wachgeist genommener Zauberknoten nur in einem Viertel aller Fälle erfolgreich gestohlen werden kann. In allen restlichen Fällen stirbt der Geist beim Versuch, mit dem Zauberknoten zu verschmelzen.
- **Außenposten bauen**: Siedler können Außenposten auf Kartenquadranten bauen, die mindestens drei Quadranten von der nächsten Stadt entfernt sind (klicken Sie den Bauen-Knopf an).

Bewegung der Einheiten

In jeder Spielrunde gehen Sie alle Ihre aktiven Einheiten der Reihe nach durch (nur Einheiten auf Streifendienst müssen ausdrücklich aktiviert werden). Das Kartenfenster fixiert sich auf die aktive, rot umrissene Einheit, und anstelle des Unterhaltsübersichts-Fensters erscheint ein Einheiten-Fenster auf der rechten Seite des Bildschirms. Sie können die Karte auf die gerade aktive Einheit fixieren, indem Sie die C-Taste auf Ihrer Tastatur drücken.

Möchten Sie eine aktive Einheit nur einfach bewegen, können Sie einen der erlaubten Zielquadranten anklicken. Ein Bestimmungsort ist dann erlaubt, wenn ein gültiger Pfad gefunden werden kann. Ist ein Zielort zu weit entfernt, um ihn in einer Runde zu erreichen, dann merkt sich die Einheit, wo sie hingehen soll, und setzt ihre Reise zu diesem Bestimmungsort in den folgenden Runden fort.

Sie können sich die Reiseroute einer Einheit ansehen, indem Sie sie rechts anklicken, nachdem sie ihre Bewegungen für die aktuelle Spielrunde beendet hat. Dann können Sie den Bestimmungsort oder Weg dieser Einheit durch Anklicken eines neuen Planquadranten ändern. In der darauffolgenden Runde folgt die betreffende Einheit (oder Gruppe) dann diesem neuen Weg.



Beachten Sie auch, daß eine Einheit anhält, wenn Ihr vorgegebener Weg sie in einen von einer gegnerischen Einheit oder Stadt besetzen Kartenquadranten führen würde. Sie können dann entscheiden, ob Sie Ihren Weg ändern wollen, oder lieber anhalten und einen Kampf beginnen möchten, indem Sie in eine gegnerische Stadt bzw. einen von gegnerischen Truppen besetzen Quadranten eindringen.

Hat eine Einheit (oder Gruppe) nach Erreichen ihres Bestimmungsortes noch Bewegungspunkte übrig, erscheint sie weiterhin als eine der in dieser Runde aktiven Einheiten (mit den zur Vergabe übrigen Bewegungspunkten). Bleiben der Einheit keine Bewegungspunkte mehr, so wird sie erst wieder in der nächsten Runde aktiv.

Möchten Sie lieber etwas anderes tun als eine aktive Einheit zu bewegen, dann klicken Sie den entsprechenden Knopf im Einheiten-Fenster an.

Beachten Sie, daß Einheiten sich in Gruppen von bis zu neun Einheiten bewegen können. Wenn sie sich als Gruppe bewegen, bestimmt die Einheit mit den wenigsten und einschränkendsten Bewegungspunkten, wie weit und über welches Gelände die ganze Gruppe sich bewegen kann (siehe **Fortbewegungsarten**).

Möchten Sie eine Gruppe in kleinere, aus einer oder mehreren Einheiten bestehende, Gruppen aufteilen, klicken Sie die einzelnen Bilder der gewünschten Einheiten im Einheiten-Fenster an, bis alle Einheiten, die Teil der neuen Gruppe sein sollen, hervorgehoben sind. Die Einheiten, die Sie momentan auslassen möchten, sollten dann nicht hervorgehoben sein und in gräulicher Farbe erscheinen. Dann können Sie die neue Gruppe der hervorgehobenen Einheiten als Ganzes bewegen. Wiederholen Sie diesen Vorgang für die zurückgelassenen Einheiten, indem Sie den Rest der alten Gruppe mit dem rechten Mausknopf anklicken, um ihn zu aktivieren, und dann wie oben verfahren.

Sie können die alte Gruppe entweder weiter aufteilen oder als Ganzes bewegen.

Sie können eine Gruppe auch aufteilen, indem Sie warten, bis die Gruppe sich nicht mehr bewegt und die Gruppe dann mit dem rechten Mausknopf anklicken. Damit werden alle Einheiten, die noch Bewegungspunkte übrighaben, aktiviert und können von den restlichen Einheiten wegbewegt werden. Hiermit können Sie eine Gruppe rasch auf der Basis der Geschwindigkeit der einzelnen Einheiten in kleinere Gruppen aufteilen.

Besondere Bewegung der Einheiten: Segeln

Trieren (Dreiruderer), Galeeren, Kriegsschiffe, Luftschiffe und schwimmende Inseln können andere Einheiten über das Meer tragen. Diese "Segeleinheiten" dürfen nur über Ozeanquadranten fahren. Befinden sich solche Segeleinheiten neben dem Festland, werden sie als de facto Landquadranten zum Ein- und Ausschiffen von Truppen behandelt. Das heißt, daß nicht-fliegende Einheiten Segeleinheiten, die neben einer Landmasse angelegt haben, betreten und verlassen können.

Wenn sich eine Segeleinheit vom Land entfernt, nimmt sie die sich auf ihr befindlichen nicht-fliegenden Einheiten mit. Letztere werden automatisch im Schiffsinneren zum Patrouillendienst verdonnert und somit nicht automatisch aktiviert, wenn das Schiff später dann an einer anderen Landmasse anlegt. Wollen Sie diese Einheiten wieder aktivieren, müssen Sie zuerst das Schiff mit dem rechten Mausknopf anklicken, um das Einheiten-Fenster zu öffnen, und dann die gewünschten Einheiten anklicken. Nun können Sie diese aktiven Einheiten an Land setzen.

Beachten Sie, daß ein Schiff beim Verlassen eines Hafens automatisch eine seiner Transportkapazität entsprechende, auf Zufallsbasis ausgewählte, Anzahl von Patrouilleeinheiten mitnimmt. Passen Sie also auf, wenn Sie ein Schiff aus einem Hafen (einer Stadt) segeln lassen. Sie sollten vielleicht lieber vorher diejenigen Patrouilleeinheiten, die Sie in der Garnison der Stadt behalten möchten, aufwecken, damit diese nicht aus Versehen Segel setzen! Ein interessanter Punkt hierbei ist, daß Helden keine Transportkapazität verbrauchen und somit, wenn gewünscht, auch zu einem schon vollen Schiff hinzugefügt werden können.

Weltenfenster (Verkleinerungskarte)

Die Verkleinerungskarte (Weltenfenster) rechts neben dem Hauptbewegungs-Bildschirm zeigt eine kleinere Version der Weltenkarte.

Aktive Einheiten erscheinen als kleine, blinkende weiße Punkte auf dieser Karte.

Städte werden durch farbige Punkte dargestellt, wobei die Farbe der Fahnenfarbe des die jeweilige Stadt beherrschenden Zauberers entspricht. Neutrale Städte sind braun.

Das weiße Quadrat auf der Verkleinerungskarte bezeichnet den Bereich, der momentan auf Ihrem Hauptbewegungs-Bildschirm sichtbar ist.

Durch Anklicken eines Bereichs im Weltenfenster können Sie diesen Ausschnitt im Hauptbewegungs-Bildschirm sichtbar machen. Dies ist noch eine praktische Methode, an andere Orte der Welt zu gelangen.

Einheiten-Fenster

Das Einheiten-Fenster wurde unter Einheiten-Aktionen ausführlich beschrieben. Dieses Fenster erscheint auf der rechten Seite des Hauptbewegungs-Bildschirms, wenn es entweder an der Zeit ist, daß sich eine aktive Einheit (Gruppe) bewegt, oder wenn Sie diese Einheit oder Gruppe auf der Hauptbewegungs-Ansicht oder auf einem Stadtbildschirm mit dem rechten Mausknopf anklicken.

Einheiten, die zusammen im Einheiten-Fenster erscheinen, sind momentan Teil einer Gruppe, wobei Sie maximal neun Einheiten zu einer Gruppe zusammenfassen können.

Grau schattierte Einheiten im Einheiten-Fenster sind entweder auf Patrouillen-dienst oder haben keine Bewegungspunkte in der aktuellen Runde mehr übrig.

Durch Anklicken einer Einheit im Einheiten-Fenster wird sie aktiviert.

Wenn Sie eine Einheit mit dem rechten Mausknopf anklicken, erhalten Sie die Statistiken dieser Einheit (siehe **Grundlegende Einheiten-Informationen**).

Das Einheiten-Fenster liefert einige Einheiteninformationen auf einen Blick:

SCHADEN/SCHWÄCHUNG

Ein farbiger Streifen erscheint unterhalb von Einheiten, die einen Schaden erlitten und sich noch nicht davon erholt haben. Ein farbloser, oder leerer, Streifen bedeutet, daß die Einheit noch ihre volle Stärke besitzt. Ein grüner Streifen gibt an, daß eine Einheit zwar noch relativ gesund ist, aber einen Schaden von 1/3 ihrer normalen Trefferpunkte einstecken mußte. Ein gelber Streifen bedeutet, daß eine Einheit zwischen 1/3 und 2/3 ihrer normalen Trefferpunkte verloren hat. Erscheint ein roter Streifen, so bedeutet das, daß die Einheit extrem geschwächt ist und ihr weniger als 1/3 ihrer ursprünglichen Trefferpunkte bleiben.

DARSTELLUNG DER ERFAHRUNGSSTUFEN

Wie erfahren eine Einheit ist, wird durch eine Reihe von Kreisen mit unterschiedlicher Farbe und Zahlen dargestellt (siehe Erfahrungsstufen).

Ringe: Anzahl und Farbe	Erfahrungsstufe normaler Truppen	Erfahrungsstufe von Helden
1 Silber	Gemeine	Myrmidons
2 Silber	Veteranen	Hauptmänner
3 Silber	Elite	Kommandanten
1 Gold	Ultra-Elite	Meister des Kampfes
2 Gold	Meister des Kampfes	Großmeister
3 Gold	nicht vorhanden	Feldherren
1 Rot	nicht vorhanden	Superhelden
2 Rot	nicht vorhanden	Halbgötter

WAFFENARTEN

Besitzt eine Einheit bestimmte Zauberwaffen, wird dies durch ein kleines Schwert auf dem Bild der Einheit dargestellt. Das Schwert ist rot bei Flammenschwertern und nichtweltlichen Schwertern (schauerlichen Waffen), weiß bei gesegneten und Mithrilwaffen und lila bei Adamantiumwaffen.

FORTBEWEGUNGSARTEN

Die verschiedenen Einheiten können sich auf unterschiedliche Weise und unterschiedlich schnell fortbewegen. Das Einheiten-Fenster zeigt an seinem unteren Rand, wieviele Bewegungspunkte eine Einheit (Gruppe) noch übrig hat und welche besonderen Bewegungsarten ihr zur Verfügung stehen. Siehe Tabelle C im Anhang.

Reise zwischen den Welten (Ebenenreise)

Unter den folgenden Bedingungen ist es möglich, zwischen den Welten von Myrror und Arcanus hin- und herzureisen:

- Einheiten, die sich in einem **Zauberturm** befinden, können von einer Welt zur anderen reisen (klicken Sie den Ebene-Knopf auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm an).
- Einheiten in einer Stadt mit Astraltor (Lebensmagiezauberspruch) können zwischen Myrror und Arcanus hin- und herreisen.
- Die besondere Fähigkeit der Ebenenreise erlaubt es bestimmten Einheiten, von einer Welt zur anderen zu gelangen, ganz gleich an welchem Ort sie sich gerade befinden. In einer Gruppe zusammengefaßte Einheiten können nur dann zwischen Myrror und Arcanus hin- und herreisen, wenn alle Einheiten dieser Gruppe über die besondere Fähigkeit der Ebenenreise verfügen (es sei denn sie befinden sich in einem Zauberturm oder einer Stadt mit Astraltor). Die globale Verzauberung Ebenensiegel hebt diese besondere Fähigkeit auf.

Vorausgesetzt eine dieser Bedingungen ist erfüllt, kann die Reise von einer Welt zur anderen durch Anklicken des Ebene-Knopfes auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm begonnen werden. Einheiten, die aufgrund ihres Standorts oder einer besonderen Fähigkeit von einer Welt zur anderen gelangen können, erscheinen sowohl auf Arcanus als auch Myrror, wenn Sie den Ebene-Knopf anklicken. Sie können sie dann in der von Ihnen bevorzugten Welt wie gewohnt bewegen (durch Anklicken des Zielquadranten).

Teleportation von Stadt zu Stadt

Einheiten können von einer Stadt zur anderen reisen, wenn beide Städte ein Erdentor besitzen (Naturmagiezauberspruch). Diese Bewegung kostet einen Bewegungspunkt pro Einheit. Die Teleportation findet automatisch statt, wenn Sie eine Ihrer Städte mit einem Erdentor als Zielquadranten für eine Ihrer Einheiten anwählen, die sich gerade in einer anderen, ebenfalls mit Erdentor ausgerüsteten Stadt befindet (siehe Einheiten-Aktionen und Bewegung der Einheiten).

Nächste Runde

Wenn Sie den Nächste-Runde-Knopf in der rechten unteren Ecke des Hauptbewegungs-Bildschirms anklicken, beginnt der nächste Zeitabschnitt (die nächste Runde). Dieser Knopf erscheint nur dann, wenn Sie allen Einheiten Befehle erteilt haben (mit Ausnahme derjenigen, die auf Patrouille sind).

Ist die Einstellung "Warten am Rundenende" ausgeschaltet (siehe Spieleinstellungen), taucht der Nächste-Runde-Knopf nie auf, und das Spiel beginnt automatisch die nächste Runde, sobald alle Einheiten ihre Aktionen beendet haben.

Nach Anklicken des Nächste-Runde-Knopfes, oder nachdem das Spiel automatisch zur nächsten Runde weitergegangen ist, erscheint - wenn Sie diese Option gewählt haben - eine "Übersicht am Rundenende" (siehe Spieleinstellungen). Es werden dann Gold, Mana und Bodenschätze gesammelt und Bau- und Instandhaltungszwecken zugeteilt, geschwächte Einheiten werden geheilt sowie die Bewegungspunkte aller Einheiten erneuert.

Grundlegende Erkundungen und die Siedlung

Die folgenden Abschnitte konzentrieren sich auf die wesentlichen Informationen, die Sie zur Expansion Ihrer Territorien und zum Aufbau Ihrer Städte brauchen.

Die Erforschung der Welten von Arcanus und Myrror

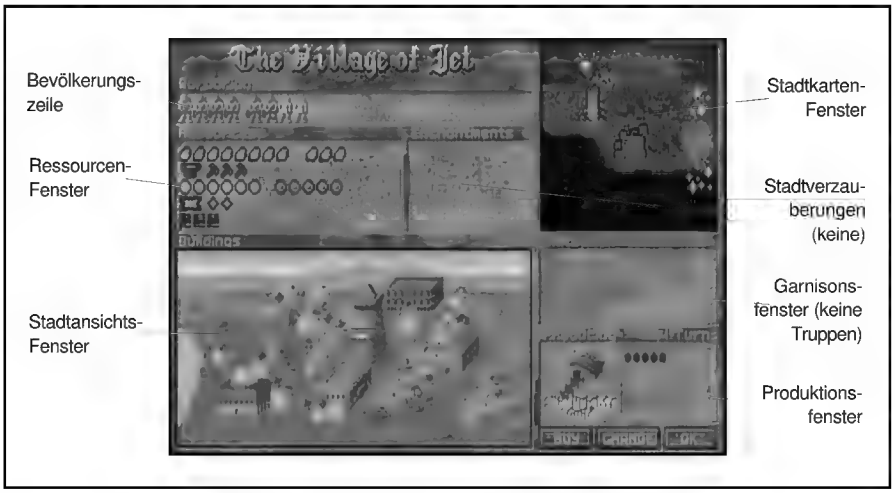
Die Welten von Arcanus und Myrror sind sich in vielen Dingen sehr ähnlich. Sie bestehen beide aus einigen grundlegenden Landmassen, Ozeanen und Meeren und beherbergen eine Reihe von Kreaturen, Zauberquellen und Mineralien. Myrror ist jedoch eine mehr in der Phantasie verwurzelte Welt mit einer beinahe außerirdischen mystischen Fülle von Kreaturen, Zaubern und Elementen. Es gibt dort zum Beispiel fliegende, feuerspeiende Drakonianer und empfindliche, mysteriöse Dunkelelfen - Kreaturen, wie sie auf der eher irdisch anmutenden Welt von Arcanus selten (wenn überhaupt) zu sehen sind. Die magische Kraft spendenden Zauberknoten auf Myrror sind doppelt so mächtig wie die auf Arcanus, während zwei der seltensten Zauberelemente des ganzen Universums überhaupt nur auf Myrror zu finden sind: Adamantium und Crysx-Kristalle.

Alle neuen Zauberer beginnen in einer der zwei Welten. Ein Zauberer muß so lange in seiner Heimatwelt bleiben, bis seine Truppen einen Zauberturm erobert haben, oder (wenn der Zauberer ein Gelehrter auf dem Gebiet der Lebensmagie ist) bis er Zaubersprüche erlernt hat, die Ebenenreisen erlauben.

Bis Ihr Zauberer in der Lage ist, zu einer anderen Welt zu reisen, üssen Sie Ihre Erkundungstätigkeiten auf seine Heimatwelt beschränken. Die Erforschung der Welten ist ein äußerst wichtiger Faktor in *Master of Magic*. Denn nur durch Erforschung und Expansion können Sie andere Zauberer treffen und Ihre Zauberkraftbasis sowie die Anzahl der Zaubersprüche, die Sie beherrschen, ständig erweitern.

Zu Beginn des Spiels sehen Sie Ihre Siedlung (eine kleine Stadt), über der eine Fahne mit Ihrer Farbe weht. Nur der kleinste Teil des Umlands dieser Stadt ist sichtbar - den Rest müssen Sie erforschen!

Sowie Sie Truppen aufbauen, Kreaturen herbeirufen und Söldner anheuern, werden größere Teile der Welt sichtbar und für Sie erreichbar. Wenn Sie Ihre Truppen in die schwarzen, unerforschten Bereiche jenseits Ihrer Städte schicken (siehe **Einheiten-Aktionen**), enthüllen sich Ihnen größere Teile Ihrer Umgebung. Besitzen Sie gewisse Kenntnisse in Naturmagie, können Sie möglicherweise durch Erlernen des Zauberspruchs Erdenüberlieferung frühzeitig mit der Erforschung beginnen, vorausgesetzt dieser Zauberspruch befindet sich in Ihrer Zauberbibliothek (siehe **Zauberbuch**-Begleitheft). Dieser Zauberspruch erlaubt es Ihnen nämlich, riesige, unerforschte Bereiche beider Welten permanent zu sehen.



KARTENQUADRANTEN

Beide Welten sind in kleine Abschnitte eingeteilt, die Kartenquadranten genannt werden. Jeder Kartenquadrant ist durch einen bestimmten Geländetyp charakterisiert. Geländearten bieten jeweils unterschiedliche potentiell nutzbare Ressourcen im Bereich Nahrungsmittelproduktion, Gold und Produktion von Industriegütern (nicht Nahrungsmittel). Die Wahrscheinlichkeit, besondere Bodenschätze dort zu finden, ist ebenfalls bei jedem Geländetyp verschieden (wie im Abschnitt **Geländebesonderheiten** beschrieben). Und schließlich bestimmt der Geländetyp auch, wie schnell Kreaturen und andere Einheiten sich auf ihm bewegen können.

GELÄNDEARTEN

Tabelle D im **Anhang** listet die verschiedenen Geländearten auf Arcanus und

Myrror auf.

GELÄNDEBESONDERHEITEN (MINERALIEN, LEBEWESEN, PFLANZEN, ZAUBERKNOTEN UND STRUKTUREN)

Tabelle E im Anhang enthält eine Liste der besonderen Mineralien, Pflanzen, Tiere, Zauberknoten und Gebäude, die auf dem jeweiligen Geländetyp zu finden sind, sowie die Auswirkungen dieser Besonderheiten in Städten. Siehe Tabelle E des Anhangs.

Straßenbau

Wie schnell Ingenieure die Geländebesonderheit "Straßen" bauen können, hängt vom jeweiligen Geländetyp ab. **Tabelle F** im **Anhang** gibt an, wieviele Spielrunden eine Ingenieurs-Einheit braucht, um eine Straße über die unterschiedlichen Geländearten zu bauen. Weitere Informationen über den Bau von Straßen finden Sie im Abschnitt **Einheiten-Aktionen**.

Die Siedlung und der Stadtbildschirm

Die Siedlung, in der Sie das Spiel beginnen, ist Ihre erste Quelle für Arbeiter, Siedler, Gold, Zauberkraft und Zauberstudienpunkte. Wenn Sie ihn zum ersten Mal sehen, sieht Ihr Heimatort wie eine kleine Siedlung aus, über der eine Fahne weht. Die Fahne hat die Flaggenfarbe Ihres Zauberers, und alle Städte, die Sie später noch erobern oder bauen, sind mit einer solchen Fahne gekennzeichnet. Gegnerische Städte tragen die Fahnenfarbe des sie beherrschenden Zauberers, während neutrale Städte eine braune Fahne besitzen.

Sowie die Städte größer werden (mehr Einwohner haben), ändert sich auch ihr Aussehen auf der Hauptbewegungs-Ansicht dementsprechend.

Klicken Sie das Bild Ihrer Siedlung auf der Hauptbewegungs-Ansicht mit dem rechten Mausknopf an, um den Stadtbildschirm aufzurufen. Dieser Bildschirm enthält alle wichtigen Informationen über Ihre Stadt und die Werkzeuge, die Sie brauchen, um sie zu einer blühenden Großstadt zu machen.

STADTBEVÖLKERUNG

Entlang der obersten Zeile Ihrer Siedlung sehen Sie kleine Figuren, die die Einwohner darstellen. Die Bevölkerung einer Stadt ist im allgemeinen sehr arbeitsam und verbringt ihre Tage entweder in der Landwirtschaft oder geht einer anderen Art von Arbeit nach. Die Anzahl Ihrer Bauern wird auf der linken Seite gezeigt, die der Arbeiter auf der rechten.

Die zur Herstellung (durch Landwirtschaft) einer ausreichenden Nahrungsmenge zur Ernährung der Stadtbevölkerung benötigten Einwohner werden automatisch vom Rest getrennt und erscheinen auf der linken Seite der Bevölkerungszeile. Diese Bauern können nicht zu Arbeitern gemacht werden, tragen jedoch trotzdem zur Produktion der Stadt bei (sie stellen halb so viele Produktionspunkte her wie Arbeiter; siehe **Ressourcen**). Die übrige Bevölkerung besteht aus Arbeitern, denen automatisch Aufgaben außerhalb der Landwirtschaft zugeteilt werden, um die Produktivität so hoch wie möglich zu halten.

Die Arbeiter in der Gruppe auf der rechten Seite der Bevölkerungszeile können durch Anklicken einer Figur in der Gruppe in Bauern verwandelt werden, und Bauern in dieser Gruppe können auf die gleiche Weise in Arbeiter zurückverwandelt werden. Die angeklickte Figur ändert ihren Typ (vom Arbeiter zum Bauern oder umgekehrt), und alle Personen links neben ihr werden Bauern; alle Städter auf seiner rechten Seite werden zu Arbeitern. Die Anzahl der Arbeiter und Bauern kann verändert werden, wann immer dies zur Aufrechterhaltung der Produktivität nötig ist, wobei gleichzeitig jedoch sichergestellt werden muß, daß genügend Nahrungsmittelüberschüsse zur Ernährung hungriger Truppen produziert werden.

Gelegentlich kann es vorkommen, daß die Unruhe unter der Bevölkerung stark zunimmt und zur Rebellion einiger Ihrer Arbeiter führt. Die Rebellen, die als Gruppe rechts neben den produktiven Arbeitern gezeigt werden, weigern sich, produktive Arbeit jeglicher Art zu leisten. Sie schaffen es jedoch immer noch, gleichviel Nahrung zu verbrauchen wie vorher! Sie können diese Rebellen nicht in Arbeiter oder Bauern verwandeln. Sie können nur versuchen, die Ursache für die Rebellion zu beseitigen und die Aufrührer somit dazu bringen, ihre Rebellion zu beenden.

STADTGRÖSSE

Städte werden nach der Höhe ihrer Bevölkerungszahl klassifiziert:

Stadtbezeichnung	Einwohnerzahl
Siedlung	1-4
Dorf	5-8
Stadt	9-12
Großstadt	13-16
Hauptstadt	17-25

RESSOURCEN

Die Städte in *Master of Magic* können bis zu fünf verschiedene Ressourcen herstellen: Nahrungsmittel, Produktionspunkte, Gold, Zauberkraft (oder "Mana") und Zauberstudienpunkte. Diese Ressourcen werden im Ressourcen-Fenster des Stadtbildschirms durch Brotlaibe, Spitzhacken, Münzen, Sterne oder Bücher dargestellt. Größere Mengen der einzelnen Materialien (10 Einheiten) werden durch Mehlsäcke, Ambosse, Goldhaufen, große Sterne und offene Bücher ausgedruckt. Zwei Säcke Mehl und drei Brotlaibe stellen z.B. die Produktion von 23 Nahrungsmitteleinheiten durch die Bauern der Stadt dar, während 4 Haufen Gold und 1 Goldmünze der Produktion von 41 Goldstücken durch die Einwohner der Siedlung entsprechen. Die einzelnen Ressourcen werden in den folgenden Abschnitten näher erläutert.

NAHRUNG

Nahrung wird sowohl zur Ernährung Ihrer Stadtbevölkerung als auch Ihrer normalen Truppen benötigt. Die Nahrungsmittel stammen von Bauern, die das Land um eine Stadt herum bebauen (2 Nahrungsmitteleinheiten pro Bauer), und von besonderen Institutionen (Kornkammern und Bauernmärkten). Es gibt einige Dinge, die die Menge der im Umland einer Stadt produzierten Nahrungsmittel beeinflussen können, z.B. Hungersnöte und die Anwesenheit einer Försterzunft.

Während eine Stadt (wenn möglich) automatisch genügend Bauern zur Ernährung ihrer eigenen Bevölkerung abkommandiert, garantiert das nicht immer, daß auch genügend Bauern vorhanden sind, um die zusätzliche Menge an Lebensmitteln herzustellen, die zur Ernährung normaler Truppen benötigt wird. (Eine normale Einheit braucht eine Nahrungsmitteleinheit pro Runde.) Behalten Sie das Unterhaltsübersichts-Fenster auf der rechten Seite des Hauptbewegungs-Bildschirms im Auge. Sinkt die Nettonahrungsmenge pro Runde unter Null ab (negative Zahlen erscheinen in rot), wäre es ratsam, in einer Ihrer Städte einen zusätzlichen Einwohner zu einem Bauern zu machen, um die ausreichende Ernährung Ihrer Truppen sicherzustellen. Wenn Sie nicht sofortige Maßnahmen ergreifen, beginnen Ihre Einheiten sofort wegzusterben!

Die Nahrungszeile auf dem Stadtbildschirm gibt auf der linken Seite die Nahrungsmenge an, die zur Ernährung der Stadtbewohner notwendig ist. Etwas abseits von dieser Menge, auf der rechten Seite, sehen Sie die Nahrungsmittelüberschüsse, die zum Unterhalt Ihrer Truppen verwendet werden.

Da Lebensmittel rasch verderben, verkaufen Ihre Städte jegliche Überproduktion, die nicht zur Ernährung von Einwohnern und Truppen benötigt wird, und bekommen hierfür einen Preis von einem Goldstück pro zwei überzählige Nahrungsmitteleinheiten.

Die potentielle Nahrungsmittelproduktion einer Stadt hat einen Einfluß auf die Wachstumsrate der Bevölkerung. Je größer die Differenz zwischen der tatsächlichen Bevölkerungszahl und der maximalen Bevölkerung, die in der Stadt ernährt werden könnte, desto schneller wächst die Stadt. Diese Wachstumsrate wird außerdem auch von der Art des sie bewohnenden Volkes und verschiedenen Stadtverzauberungen beeinflußt (manche Völker vermehren sich von Natur aus schneller als andere; siehe **Wahl eines Volkes**).

Die Nahrungsmittelproduktionsrate kann übrigens durch den Bau einer Animistenzunft gesteigert werden. Dieses Gebäude ermöglicht es einzelnen Bauern, 50% mehr Nahrung zu ernten als normal; die Gesamtmenge an Nahrungsmitteln, die eine Stadt produzieren kann, wird hierdurch jedoch nicht verändert. Durch eine Animistenzunft kann sich folglich ein größerer Anteil der Stadtbevölkerung auf die industrielle Produktion anstelle der Landwirtschaft konzentrieren.

Hungersnot

Stellt eine Stadt nicht genügend Nahrung zum Unterhalt ihrer Bevölkerung her, beginnt diese zu sterben. Jede im Unterhaltsübersichts-Fenster angezeigte negative Nahrungsmitteleinheit bedeutet den Verlust eines Städters pro 20 Runden Hungersnot. Eine Hungersnot in einer Stadt wird durch das Wort "Hungersnot" in roter Schrift am oberen Ende des Stadtbildschirms angezeigt.

PRODUKTION

Die Arbeiter einer Stadt erzeugen einen Produktionspunkt pro Kopf und sind für den größten Teil der Produktion einer Stadt verantwortlich (Bauern stellen halb so viele Produktionspunkte her wie Arbeiter). Die Produktionsquote einer Stadt kann durch mehrere Faktoren noch weiter verändert werden: z.B. das die Stadt bewohnende Volk, das Umland (Wüsten, Wälder, Hügel und Berge steigern die Produktivität), Stadtgebäude (Sägewerke, Försterzünfte) und verschiedene Arten von Verzauberungen (verfluchtes Land, Gaias Segen).

Die Produktionspunkte einer Stadt werden zum Bau von Gebäuden und Truppen eingesetzt (siehe **Gebäude** und **Normale Einheiten**).

GOLD

Jeder Stadtbewohner verdient ein Grundeinkommen von fünf Goldstücken pro

Runde. Sie erhalten Gold, indem Sie die Bevölkerung Ihrer Städte besteuern. Beachten Sie, daß *alle* Stadtbewohner Steuern zahlen - sogar die Rebellen! Steuersätze werden vom Steuereintreiber festgesetzt (klicken Sie den Info-Knopf auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm an und dann den Steuereintreiber-Knopf). Steuersätze beginnen bei 2 Goldstücken pro Stadtbewohner, können jedoch auf Werte zwischen 0 und 4 Goldstücke in Schritten von je einem halben Goldstück festgelegt werden.

Der Steuersatz bestimmt nicht nur, wieviel Gold Sie pro Runde einnehmen, er beeinflußt auch die Produktivität Ihrer Arbeiter. Dies spiegelt sich im Unruhepotential in der Stadt wider. Höhere Steuern vergrößern die Anzahl unzufriedener Einwohner (Rebellen) um zweimal den Steuersatz, während bestimmte Institutionen (Schreine, Tempel, Parthenon-Tempel und Kathedralen) sowie gewisse Zaubersprüche (Gaias Segen und Strom des Lebens) das Unruhepotential durch Verringerung der Anzahl der Rebellen reduzieren. Die besonderen Zauberfähigkeiten "Göttliche Macht" und "Höllenmacht" tragen ebenfalls zur größeren Wirksamkeit örtlicher religiöser Institutionen bei der Reduzierung des Unruhepotentials bei (siehe den Abschnitt **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten**). Beachten Sie auch, daß bestimmte Zaubersprüche (u.a. verfluchtes Land, Pestilenz, Hungersnot und Gegenwart des Bösen) das Unruhepotential *steigern*.

Abgesehen vom Steuersatz gibt es noch andere Faktoren, die Ihre Goldeinnahmen beeinflussen. An Fluß- oder Meeresufern gebaute Städte treiben mehr Handel und vergrößern somit ihr Einkommen (siehe den Abschnitt **Geländearten**). Institutionen wie z.B. Marktplätze, Banken und Handlerzünfte erzeugen ebenfalls mehr Einkommen (als Prozentsatz der eingetriebenen Steuern). Die Herstellung von Handelswaren anstelle von Gebäuden oder Truppen erzeugt eine beachtliche Goldmenge durch Handel (siehe **Produktionsbildschirm**). Städte mit bestimmten Geländebesonderheiten, z.B. Silber-, Gold- oder Edelsteinvorkommen, liefern ebenfalls einen ständigen Fluß zusätzlichen Einkommens. Und schließlich führen Straßen, die Städte miteinander verbinden, zu mehr Einkommen aus Handelsaktivitäten.

Gold wird zum Unterhalt von Gebäuden und einigen Truppen benötigt. Die Menge an Einkommen, die pro Runde zum Unterhalt der Gebäude einer Stadt gebraucht wird, wird in der Goldzeile rechts durch die dunklen Münzen angezeigt.

Nehmen Sie mehr Gold ein, als zum Unterhalt Ihrer Gebäude benötigt wird, wird dieser Überschuß zuerst zur Entlohnung Ihrer Truppen eingesetzt. Was danach noch übrig ist, wandert in Ihre Schatzkammer (Goldreserven).

ZAUBERKRAFT

Ein Zauberer kann die zum Erlernen und Aussprechen von mächtigen Zaubersprüchen benötigte Zauberkraft auf viele verschiedene Arten und Weisen erwerben. Zauberkraft kann zum Beispiel von Zauberknoten stammen (siehe den Abschnitt **Zauberkraft und Zauberknoten**), als Schatz bei der Erforschung von Kreaturenhöhlen oder nach der Zerstörung gegnerischer Zauberer erbeutet werden, durch Zerbrechen von Artefakten freigesetzt oder den verschiedenen Stadtquellen entzogen werden. Es folgt eine Liste der Stadtquellen, die Zauberkraft liefern können.

- **Völker**: Einige der Völker (Tiermenschen, Dunkelelfen, Drakonianer und Hochelfen) erzeugen automatisch Zauberkraft auf der Basis ihrer magischen Natur (siehe **Wahl der Völker**).
- **Institutionen**: Festungen, Schreine, Tempel, Parthenon-Tempel, Kathedralen, Alchimistenzünfte und Zaubererzünfte erzeugen ebenfalls Zauberkraft (siehe **Gebäude**).
- **Mineralien**: Städte, die in der Nähe von Mithril-, Adamantium-, Quork- und Crysx-Kristallvorkommen gebaut werden, bekommen pro Runde zusätzliche Zauberkraft von diesen Bodenschätzen (siehe **Geländebesonderheiten**).

STUDIENPUNKTE

Neben der Zauberkraft gibt es auch noch spezielle Studienpunkte, die das Erlernen neuer Zaubersprüche erleichtern. Zauberspruchstudienpunkte werden von Lehrinstitutionen wie z.B. Bibliotheken, Zünften der Weisen, Universitäten, Orakeln und Zaubererzünften erzeugt.

STADTANSICHT UND STÄDTISCHE ERNEUERUNG

Im linken unteren Abschnitt des Stadtbildschirms befindet sich das Stadtansichts-Fenster. Dieses Fenster enthält eine grafische Darstellung der Stadt und ihrer Gebäude. Sobald Sie Gebäude oder andere Strukturen fertigstellen, erscheinen sie in diesem Fenster. Sie können den Inhalt einer Stadt untersuchen, indem Sie mit der Maus über den gewünschten Ausschnitt fahren. Dies ruft den Namen der betreffenden Struktur auf.

Wenn Sie ein Gebäude in diesem Fenster mit dem rechten Mausknopf anklicken, erhalten Sie eine Schriftrolle mit Informationen über diese Struktur.

Sie können ein Gebäude verkaufen, indem Sie es anklicken. Sie bekommen aber nur die Hälfte seiner ursprünglichen Baukosten in Gold dafür. Die einzigen Strukturen, die Sie nicht verkaufen können, sind Festungen und Herbeirufungskreise.

STADTVERZAUBERUNGEN UND STADTMAUERN

Das Stadtverzauberungen-Fenster erscheint rechts neben dem Ressourcen-Fenster. Zaubersprüche, unter deren Einfluß Ihre Stadt steht, werden in diesem Fenster gezeigt. Die von Ihnen ausgesprochenen Zaubersprüche erscheinen in weißer Schrift, die gegnerischer Zauberer in ihrer entsprechenden Fahnenfarbe. Verfügen Sie über Nachtschatten als Bodenschatz in Ihrer Stadt (siehe Geländebesonderheiten) und über ein Gebäude, das davon Gebrauch machen kann (religiöse Institutionen, siehe Gebäude), kann Ihre Stadt Verzauberungen durch gegnerische Zauberer stärkeren Widerstand leisten.

Wenn Sie eine Verzauberung, die Sie über eine Ihrer Städte ausgesprochen hatten, aufheben möchten (um deren Aufrechterhaltungskosten einzusparen), klicken Sie den Namen des jeweiligen Zauberspruchs im Stadtverzauberungen-Fenster an.

Es gibt ein paar bestimmte Zaubersprüche, die eine Stadt mit magischen Mauern umgeben (Mauer der Dunkelheit und Feuerwand; siehe **Zauberbuch**-Begleitheft). Eine Stadt kann zu einem Zeitpunkt immer nur *eine* magische Mauer besitzen, kann jedoch zusätzlich von einer normalen Stadtmauer umgeben sein (eine Option auf dem Produktionsbildschirm; siehe **Gebäude**). Die Fähigkeit der Mauerzertrümmerung (siehe **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten**), über die bestimmte Einheiten verfügen, kann nur auf normale Mauern angewendet werden, nicht auf magische.

Zur Auflösung von Stadtverzauberungen, die nicht von Ihnen stammen, müssen Sie die Zauber Gebietsentzauberung oder wahre Gebietsentzauberung einsetzen (siehe **Zauberbuch**-Begleitheft).

STADTANSICHTSFENSTER

Im rechten oberen Teil des Stadtbildschirms befindet sich das Stadtkarten-Fenster, das die zur Produktion einer Stadt beitragenden Kartenquadranten zeigt.

GARNISONSFENSTER

Unterhalb des Stadtansichts-Fensters finden Sie Ihre Garnison. Es können bis zu neun Einheiten gleichzeitig in einer Stadt stationiert sein. Alle Truppen, die momentan in der Stadt oder dem Kartenquadranten der Stadt stationiert sind, werden in diesem Fenster gezeigt. Um eine Einheit in diesem Fenster zu aktivieren, müssen Sie sie anklicken. Wenn Sie eine Einheit in diesem Fenster mit dem rechten Mausknopf anklicken, erscheint ihr Einheiten-Statistikfenster (siehe **Grundlegende Einheiten-Informationen**).

PRODUKTION KAUFEN ODER ÄNDERN

Im rechten unteren Teil des Stadtbildschirms befindet sich das Produktionsfenster. Das Gebäude, die Einheit oder sonstige Gegenstände, die Sie gerade herstellen, werden in diesem Fenster gezeigt, und auch, wieviele Runden es noch dauert, bis das Projekt fertiggestellt ist. Die bereits in dieses Projekt investierte Produktion (in Produktionspunkten) wird in diesem Fenster grafisch durch Goldmünzen dargestellt, während die bis zur Vollendung noch benötigte Produktion in dunklen Münzen angegeben wird.

Unterhalb des Produktionsfensters befinden sich drei Knöpfe:

- **Kaufen**: Das Anklicken dieses Knopfes erlaubt es Ihnen, die Vollendung Ihres aktuellen Projekts zu bezahlen - vorausgesetzt Sie haben genug Gold in Ihrer Schatzkammer. Je mehr Sie ein Bauvorhaben jedoch beschleunigen wollen, desto mehr müssen Sie bezahlen (all die teuren Überstunden...). Sie müssen also mehr pro übrigbleibendem (d.h. benötigtem) Produktionspunkt bezahlen, wenn Sie ein gerade erst begonnenes Gebäude fertigstellen wollen, als für eines, das schon zur Hälfte gebaut ist.
- **Ändern**: Wenn Sie diesen Knopf anklicken, kommen Sie zum Produktionsbildschirm

(siehe nächsten Abschnitt), wo Sie entscheiden können, welches Projekt Sie als nächstes in Angriff nehmen wollen. Beachten Sie, daß Sie die Anstrengungen, die Sie in ein gerade laufendes Projekt investiert haben, nicht verlieren; diese Produktionspunkte werden in das neue Projekt umgeleitet. Wählen Sie jedoch ein neues Produktionsprojekt, das *weniger* Produktionseinheiten benötigt als das alte, dann verlieren Sie die nach seiner Vollendung übrigbleibenden Einheiten.

- **OK:** Klicken Sie diesen Knopf an, kommen Sie zum Hauptbewegungs-Bildschirm zurück.

Produktionsbildschirm

Der Produktionsbildschirm besteht aus drei Teilen: Auf der linken Seite finden Sie eine Liste aller Gebäude, die Sie erbauen können, auf der rechten eine Liste aller normalen Einheiten oder Truppen, die Sie anheuern können, und in der Mitte befindet sich ein Fenster, das Ihnen genaue Informationen über Ihr aktuelles Bauprojekt liefert.

Möchten Sie ein Bauprojekt wählen oder ändern, klicken Sie einen der Gebäudenamen oder Truppentypen an, die Sie auf beiden Seiten des Produktionsbildschirms finden. Damit rufen Sie auch Informationen über das jeweilige Gebäude oder die betreffende Einheit auf.

Die Gebäudeinformationen enthalten Angaben über die Baukosten in Produktionseinheiten, die Unterhaltskosten, die Strukturen und Einheiten, die Sie nach Vollendung dieses Gebäudes herstellen können, sowie andere wichtige Auswirkungen dieses Gebäudes. **Tabelle G** im **Anhang** gibt Ihnen eine vollständige Übersicht der Gebäudetypen und deren Auswirkungen.

Die Informationen, die über Einheiten angegeben werden, enthalten ihre Baukosten sowie statistische Angaben (Anzahl der Trefferpunkte, Verteidigungs-kapazität, besondere Fähigkeiten usw.). Ausführliche Informationen über Einheitentypen finden Sie unter Normale Einheiten und Liste aller normalen Einheiten.

Wenn Sie ein Projekt ausgewählt haben, klicken Sie den OK-Knopf am unteren Bildschirmrand an, um Ihre Wahl zu bestätigen. Haben Sie beschlossen, keine Veränderungen an der momentanen Produktion Ihrer Stadt vorzunehmen, dann klicken Sie den Abbrechen-Knopf an. Beide Knöpfe bringen Sie zum Stadtbildschirm zurück.

GEBÄUDE

Sie werden jedesmal benachrichtigt, wenn eine Ihrer Städte den Bau ihres aktuellen Projekts beendet hat, und zum Stadtbildschirm dieser Stadt gebracht, um ein neues Bauvorhaben auszuwählen. Das vorgegebene Projekt für eine Stadt, die den Bau eines Gebäudes oder einer Einheit fertiggestellt hat, ist "Wohnhäuser". Diese Option investiert Produktionspunkte in neuen Wohnraum, um das Wachstum der Stadt zu ermutigen. Städte können Ihre Produktion aber auch einer Reihe anderer Dinge widmen, z.B. Gebäuden, Truppen und dem Handel mit Waren. Truppen werden unter **Normale Einheiten** behandelt.

Städte können nur diejenigen Gebäude bauen, für die sie die notwendigen Materialien (Geländearten), zuvor errichteten Gebäude (für den Bau eines Tempels, zum Beispiel, muß vorher ein Schrein gebaut worden sein) und das nötige Wissen besitzen (letzteres hängt vom Volk ab; siehe **Wahl eines Volkes**). Sie finden eine Liste der Voraussetzungen für den Bau der jeweiligen Gebäude unter **Tabelle der Gebäudearten; Tabelle G** im **Anhang**.

Zur Fertigstellung von Gebäuden ist eine bestimmte Anzahl von Produktionspunkten erforderlich. Wie lange der Bau des betreffenden Gebäudes dann dauert, hängt von der Anzahl der Arbeiter in der bauenden Stadt ab, vom Steuersatz und etwaigen anderen Produktivitätseinflüssen (siehe **Produktion**). Die Aushebung von Truppen folgt demselben Prinzip. Mit Hilfe der Wahl von Wohnhäusern und Handelswaren auf dem Produktionsbildschirm kann eine Stadt jedoch Produktionspunkte abzweigen und in die Gewinnung neuer Einwohner (durch den Bau von Häusern zur Steigerung der Wachstumsrate) oder höheren Goldeinkommens (durch den Handel mit Waren) investieren.

Wenn Sie ausreichende Goldreserven haben, können Sie Gebäude oder militärische Einheiten auch kaufen, anstatt sie selber herzustellen (siehe **Produktion kaufen oder ändern**).

Gebäude verursachen Unterhaltskosten, die automatisch jede Runde von Ihrem Einkommen abgezogen werden. Sind diese Kosten größer als Ihr Einkommen, wird die fehlende Summe Ihren Goldreserven entnommen. Besitzen Sie nicht genügend Gold, um alle anfallenden Unterhaltskosten zu bestreiten, werden die Militäreinheiten, für die Sie nicht bezahlen können, entweder aufgelöst oder sterben, während davon betroffene Gebäude und Stadtmauern automatisch zum halben Preis verscherbelt werden. Militärische Einheiten verschwinden bei Goldmangel zuerst (und hier wiederum die Einheiten mit niedrigeren Unterhaltskosten zuerst), gefolgt von den Gebäuden (die Wahl der zu verkaufenden Bauten erfolgt auf Zufallsbasis).

Tabelle G im **Anhang** gibt eine Übersicht über die Produktions- und Unterhaltskosten der einzelnen Gebäude. Es wird für jedes Gebäude auch angegeben, ob Sie zuerst ein anderes Gebäude erstellen müssen, oder ein

bestimmter Geländetyp erforderlich ist, bevor Sie dieses Gebäude bauen lassen können. Die besonderen Auswirkungen eines Gebäudes in einer Stadt werden ebenfalls aufgelistet. Hierzu gehören auch etwaige Spezialtruppen oder Gebäude, die Sie nun bauen können weil Sie das hierfür erforderliche Gebäude erstellt haben, sowie Steigerungen der Nahrungsmittelmenge, Zauberkraft, Produktion usw.

TRUPPEN

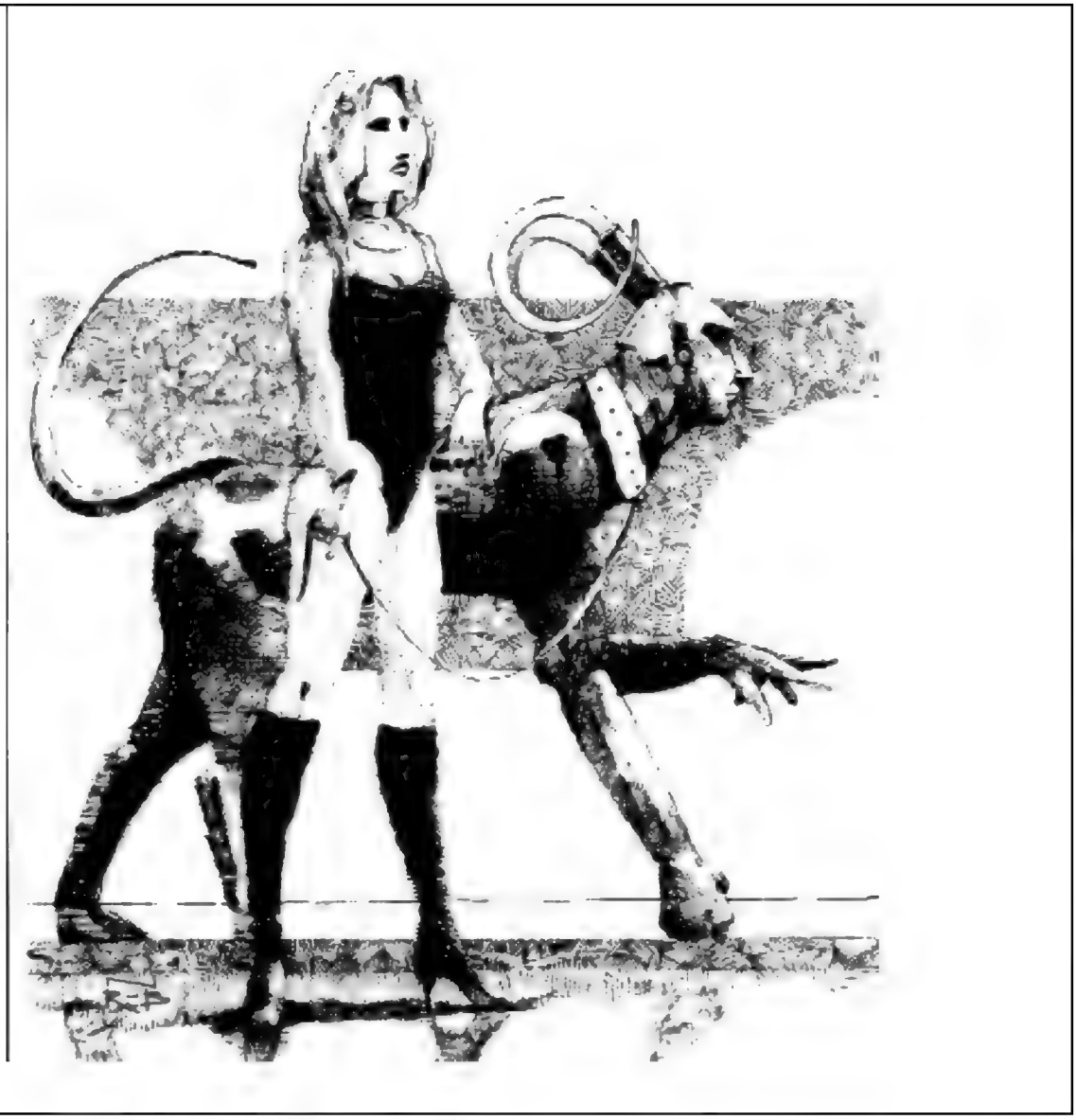
Der Produktionsbildschirm erlaubt es Ihnen auch, Gebäude anstelle von Einheiten herzustellen. Durch Anklicken einer der Einheitentypen auf der rechten Seite des Produktionsbildschirms erhalten Sie Informationen über den jeweiligen Typ (siehe **Grundlegende Einheiten-Informationen**), einschließlich seiner Produktionskosten. Durch das Anklicken haben Sie diese Einheit angewählt und können dann bestätigen, daß der Bau dieser Einheit begonnen werden soll, indem Sie den OK-Knopf am unteren Rand des Produktionsbildschirms anklicken.

Beachten Sie, daß Sie nicht auf die gleiche Art darüber informiert werden, daß die Herstellung einer Einheit beendet ist, wie dies bei Gebäuden der Fall war. Statt dessen wird eine Einheit sofort nach ihrer Fertigstellung aktiv (rot umrissen dargestellt). Sie werden automatisch zu dieser Einheit gebracht und können dann entscheiden, ob sie an diesem Ort stationiert (wählen Sie "Patrouille") oder zu einem anderen Einsatzort gebracht werden soll (klicken Sie einen Zielquadranten auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm an).

Siehe den Abschnitt **Einheiten-Aktionen** für genaue Informationen darüber, was eine Einheit alles tun kann.

Wenn eine Stadt erstmal mit dem Bau eines bestimmten Einheitentyps begonnen hat, macht sie so lange damit weiter, bis Sie ihr einen anderen Produktionsgegenstand zuweisen. Die Stadt kehrt also *nicht* automatisch zur Produktion von Wohnhäusern zurück, wie dies nach Fertigstellung eines Gebäudeprojektes der Fall ist.

Zusammenstellen einer Armee enthält ausführliche Informationen über die Einheiten und Kreaturen, die Ihnen in *Master of Magic* zur Verfügung stehen.



Expansion und Kennenlernen der Nachbarn

Nachdem Sie sich mit den grundlegenden Spieleigenschaften von *Master of Magic* vertraut gemacht haben, ist es nun Zeit für ein wenig Action! Während in den ersten Teilen des Spiels vor allem die Erkundung der unmittelbaren Umgebung Ihrer Siedlung und eventuell der Bau einiger Gebäude im Vordergrund standen, müssen Sie in den nächsten Schritten versuchen, Herr der Situation in *Master of Magic* zu werden. Sie sollten jetzt langsam daran denken, einige Entdeckungsreisen in Ihre neuentstandene Welt zu unternehmen und Ihren Einflußbereich auszuweiten - ja, vielleicht sollten Sie sogar schon einmal in die andere Existenzebene hineinschnuppern. Während Sie Ihr Gebiet expandieren, werden Sie weitere Städte anlegen, einige Knoten (zur Steigerung der Zauberkraft) übernehmen, weitere Zaubersprüche erlernen und schließlich Ihre Konkurrenten treffen.

Expansion

Expansionen können in *Master of Magic* auf zweierlei Arten durchgeführt werden. Sie können entweder Siedler herbeizaubern, um einen neuen Außenposten einzurichten (siehe **Produktionsbildschirm**), oder schon bestehende Städte erobern. Welche Expansionsweise für Ihren Zauberer die richtige ist, hängt ganz

davon ab, wo er das Spiel beginnt, und wie stark bebaut Ihre Nachbarschaft ist.

DER AUSSENPOSTEN

Um eine neue Stadt zu bauen, müssen Sie zuerst zum Produktionsbildschirm in einer Ihrer anderen Städte gehen (siehe **Stadtbildschirm**) und den Siedler-Knopf anklicken. Wenn Sie eine Siedlungseinheit gebaut haben (beachten Sie bitte, daß der Bau dieser Einheit einen Städter "kostet"), müssen Sie einen geeigneten Ort für Ihre neue Stadt finden. Verbringen Sie ruhig ein wenig Zeit damit, das Gelände in Gebieten, in denen es keine weiteren Städte gibt, genau zu untersuchen. Die Geländearten innerhalb von zwei Kartenquadranten eines Stadtkartenquadranten (dies sind alle Quadranten, außer den vier Eckquadranten in dem um die Stadt angelegten 5X5-Gebiet) bestimmen die Höhe der Einwohnerzahl einer Stadt und die für sie zur Verfügung stehenden besonderen Ressourcen. Eine Zusammenfassung des Stadtpotentials auf einem ausgewählten Kartenquadranten kann über den Gutachter-Knopf abgerufen werden. Weitere Informationen dazu finden Sie in den Abschnitten **Gutachter, Gelände** und **Geländebesonderheiten**. *Bitte beachten Sie auch, daß Sie neue Städte nur auf Kartenquadranten bauen können, die wenigstens drei Kartenquadranten von den anderen Städten dieser Welt entfernt sind.* Wenn Sie eine Stadt bauen, die nur drei Kartenquadranten von der nächsten entfernt ist, können die von den beiden Städten geteilten Quadranten (aufgrund der Nähe der beiden Städte) jeweils nur 50% ihrer normalen Produktion für jede Stadt abwerfen. Land, das von zwei Städten gemeinsam bewirtschaftet wird, ist im Stadtkarten-Fenster auf dem Stadtbildschirm durch ein rotes "1/2" in den entsprechenden Kartenquadranten markiert.

Wenn Sie für Ihre neue Stadt ein geeignetes Stück Land gefunden haben, schicken Sie Ihre Siedler zu diesem Kartenquadranten und wählen die Bauen-Option. Daraufhin errichten die Siedler in Windeseile einen Außenposten (den Sie dann benennen können) und "bevölkern" diesen (d.h. die Siedler verschwinden wieder). Der Außenposten wird zunächst mit einer Bevölkerungseinheit von einem Zehntel der Größe einer normalen Stadtbevölkerungseinheit ins Leben gerufen. Um zu einer echten Siedlung anzuwachsen, muß der Außenposten zehn solcher "Mini"-Bevölkerungseinheiten hervorgebracht haben.

Wenn Sie den Außenposten mit dem rechten Mausknopf anklicken, wird das Außenposten-Fenster aufgerufen, das Platz für zehn Häuser enthält. Jedes ausgefüllte Haus steht für eine Mini-Bevölkerungseinheit. Grau dargestellte Häuser stehen leer, wobei die Anzahl der leeren Häuser angibt, wieviele Einwohner der Außenposten noch benötigt, um zu einer Siedlung anzuwachsen.

In jeder Spielrunde hat der Außenposten die Möglichkeit, seine Ausmaße zu vergrößern. Allerdings kann seine Einwohnerzahl auch abnehmen - bis er schließlich sogar ganz aufgegeben wird und verlassen in der Einöde steht. Die Wachstumsrichtung und -geschwindigkeit hängt dabei von verschiedenen Faktoren ab:

- **Volk:** Einige Völker sind in der Entwicklung neuer Städte schneller als andere (siehe **Wahl der Völker**).
- **Potentielle Nahrungsmittelvorräte:** Je mehr Nahrung das den Außenposten umgebende Gelände (in einem Umfeld von zwei Quadranten) potentiell produzieren kann, desto schneller wird der Außenposten wachsen.
- **Bodenschätze**: Mineralien-, Erz- und Edelsteinvorkommen in den angrenzenden Landgebieten erhöhen die Wahrscheinlichkeit, daß ein Außenposten schneller expandiert.
- **Zaubersprüche**: Einige Beschwörungen fördern natürlich das Wachstum und die Entwicklung eines Außenpostens (Gaias Segen, Strom des Lebens), während andere genau das Gegenteil bewirken (Hungersnot, Gegenwart des Bösen, Pestilenz und Chaos-Riß).

IMPERIALISMUS

Als Alternative zur friedlichen Expansion durch den Bau von neuen Städten können Sie auch bereits existierende Städte erobern. Zu diesem Zweck ist es ratsam, zunächst einmal einige Zeit damit zu verbringen, nahegelegene neutrale oder (wenn Sie gerade in einer ganz besonders fiesen Stimmung sein sollten) gegnerische Städte auszukundschaften.

Um eine Stadt auszukundschaften, klicken Sie einfach die betreffende Stadt auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm mit dem rechten Mausknopf an. Daraufhin erscheint ein modifizierter Städtbildschirm (siehe **Stadtbildschirm**), auf dem das Volk, das die Stadt bewohnt, sowie die Stadtgebäude angezeigt werden. Beachten Sie auch, daß die Regeln, welches Volk welche Stadt bewohnen darf, nicht unbedingt zutreffen müssen. So kann es beispielsweise durchaus vorkommen, daß Zwerge auf Arcanus und Orks auf Myrror anzutreffen sind. Außerdem können Sie die in einer neutralen oder gegnerischen Stadt stationierten Garnisonstruppen einsehen, indem Sie den Cursor über die kleinen Einheiten-Bilder überhalb des Stadtansichts-Fensters ziehen. Dadurch werden die verschiedenen Einheitenarten gezeigt. Achten Sie besonders auf das Volk, das die Stadt bewohnt. Wenn Sie die Stadt erobern, können Sie es zur Erstellung von Truppen, Siedlern und zum Bau von Gebäuden heranziehen, und sich so deren Fähigkeiten (siehe **Wahl eines Volkes**) voll zu Nutzen machen. Seien Sie ein weiser *Master of*

Magic!

Alles andere hängt ganz von Ihnen ab. Sie müssen sich entscheiden, ob Ihre Armee von ausreichender Zahl und Stärke ist, um Ihre Zielstadt einnehmen zu können (siehe **Zusammenstellen einer Armee**). Wenn Sie der Meinung sind, daß Ihre Mannen loslegen können, geben Sie den Einheiten den Einsatzbefehl (indem Sie die Stadt anklicken, in der Ihre Truppen stationiert sind), und lassen Sie sie in Richtung der zu erobernden Stadt abmarschieren. Denken Sie daran, daß nur jeweils neun Einheiten auf einem Kartenquadranten zusammengefaßt werden können. Wollen Sie eine Armee zusammenstellen, die aus in unterschiedlichen Gebieten stationierten Einheiten besteht (wenn Sie beispielsweise Truppen aus zwei verschiedenen Städten abrufen), sammeln Sie alle Truppenteile zunächst an einem günstigen Ort, bevor Sie den Marsch auf die Zielstadt befehlen. Vielleicht ist Ihnen auch daran gelegen, die Stadt erst einmal durch eine lähmende Fernverzauberung lahmzulegen (siehe dazu das **Zauberbuch**).

Wenn schließlich alle Vorbereitungen getroffen sind, um die Stadt einzunehmen, lassen Sie Ihre zusammengezogenen Einheiten in die Stadt einmarschieren. Dadurch wird automatisch eine Gefechtssequenz ausgelöst (siehe **Kampf**), bei der Ihre Truppen der gegnerischen Garnison gegenüberstehen. Sollten Sie diese Schlacht gewinnen, erleidet die Stadt zwar einige Verluste (an Einwohnern und Gebäuden), geht aber dann als Ganzes in Ihren Besitz über. Anschließend ziehen die Städter eine Fahne mit Ihren Farben auf, und die Produktion der Stadt kommt Ihren Vorräten sowie Ihrer Zauberkraft und Ihrem Studieren von Zaubersprüchen etc. zu gute.

Natürlich geht mit der Eroberung einer Stadt ein gewisses Maß an zusätzlicher Unruhe einher. Wenn darüber hinaus das erobernde Volk (definiert als "das Volk der Stadt, die vom Zauberer in seiner Zauberfestung beherrscht wird") ein anderes ist als das der eroberten Stadt, kann dies zu noch größeren Unruhen führen. Die eroberten Städte besitzen daher im allgemeinen ein höheres grundlegendes Unruhepotential (d.h. eine größere Zahl an Rebellen) als Städte, die aus expandierenden Außenposten hervorgegangen sind. Generell läßt sich sagen, daß sich die nach der Eroberung einer Stadt dazugekommenen Rebellen in eine Bewertungsskala von 0 bis 4 - entsprechend der jeweiligen Bevölkerungszusammensetzung - einteilen lassen. Halblinge - gleichgültig, ob sie dem eroberten oder dem erobernden Volk angehören - bilden dabei den kleinsten zusätzlichen Unruheherd. Dunkelelfen, Gehörnte, Hochelfen und Zwerge dagegen verursachen die größte Zunahme des örtlichen Unruhepotentials. Eine Möglichkeit, ein erhöhtes Unruhepotential in den Griff zu bekommen, besteht im verstärkten Bau von religiösen Institutionen und Einrichtungen (Schreinen, Tempeln, Parthenon-Tempeln oder Kathedralen). Weitere Informationen dazu finden Sie unter **Gebäudearten** und **Wahl der Völker**.

Zauberkraft und Zauberknoten

Je weiter das Spiel fortschreitet, desto wichtiger wird es für Sie, sich eine starke Grundlage an Zauberkraft zu schaffen (um neue Zaubersprüche schneller erlernen zu können, Ihre Manavorräte aufzustocken, Ihre Beschwörungskünste auszuweiten sowie Ihre Fähigkeiten zu verbessern, eine steigende Zahl von Verzauberungen und herbeigerufenen Wesen unter Ihrem Machteinfluß zu halten). Je früher Sie sich daran machen desto besser, da sich eine frühe Zunahme des Zauberkraft-"Einkommens" in einer Runde in einer erheblichen Abnahme des relativen Aufwandes an Zauberkraft auswirkt, den Sie zur Aufrechterhaltung Ihrer Zauberkünste aufbringen müssen.

Es gibt vier Hauptmöglichkeiten, an Zauberkraft zu gelangen: Gebäude (wie Schreine, Tempel, Parthenon-Tempel, Kathedralen), Alchimisten- und Zaubererzünfte, Völker, die Mana herstellen, besondere Mineralien und Zauberknoten. Weitere Informationen zu den verschiedenen Völkern, Gebäuden und Mineralien, die die Zauberkraft erhöhen, entnehmen Sie den Abschnitten **Wahl der Völker, Gebäude** und **Geländebesonderheiten**.

Zauberknoten sind Orte in den Welten von Arcanus und Myrror, die große Mengen an ungerichteter Zauberkraft erzeugen und in drei verschiedenen Formen vorkommen: Chaos, Natur und Hexerei (es gibt allerdings keine Lebens- oder Todeszauberknoten!). Diese Zauberknoten können von allen Zauberern verwendet werden, jedoch sind Zauberer mit besonderen Fähigkeiten (Chaos-, Natur- und ZauberKnotenbeherrschung sowie Hexenmeister) in der Lage, einige oder alle der Zauberknoten auf ganz außergewöhnliche Weise einzusetzen (siehe unter Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten).

Um die ungerichtete Zauberkraft der Knoten für Ihren Zauberer nutzbar machen zu können, müssen Sie die Zauberknoten "einfangen". Zu Beginn des Spiels werden die Knoten noch von widerwärtigen Kreaturen vereinnahmt. Sobald Sie diese Wesen vertrieben haben (indem Sie eine Armee über den Quadranten des Zauberknotens marschieren lassen und diese Wesen im Kampf besiegen), können Sie einen Zaubergeist oder Wachgeist zum Zauberknoten schicken.

Sowohl die Zaubergeister als auch die Wachgeister gehören zu den herbeigerufenen Wesen (siehe **Herbeigerufene Wesen** und das **Zauberbuch**-Begleitheft) und besitzen die Fähigkeit, mit den Zauberknoten zu "verschmelzen". Wenn einer dieser Geister einen Knotenquadranten betritt, erscheint die Option "Verschmelzen" im Einheit-Fenster (siehe

Einheiten-Aktionen). Das Verschmelzen mit dem Knoten löst den Geist auf, der daraufhin zu einem magischen Kanal wird und die Zauberkraft des Knotens zu seinem Meister leitet.

Wenn ein Zaubergeist oder Wachgeist einen Zauberknoten in Besitz genommen hat, erleuchten die den Knoten umgebenden Quadranten in einer Aura, deren Farbe der Fahne des jeweiligen Zauberers entspricht. Die Größe und Stärke des Zauberknotens wird durch die Anzahl der mit dieser Farbaura versehenen Kartenquadranten dargestellt. Je größer das Gebiet, desto wirksamer ist der Knoten (d.h. desto größere Zauberkräfte gehen von ihm aus).

Zauberknoten, die sich ein gegnerischer Zauberer unter den Nagel gerissen hat, können diesem entwendet werden, indem Sie einfach einen Ihrer Zaubergeister oder Wachgeister auf diesen Knoten plazieren. Obwohl diese Strategie nur in 25% der Fälle erfolgreich ist, wenn Knoten mit einem Wachgeist verschmolzen wurden (d.h. wenn der gegnerische Zauberer einen Wachgeist mit dem Zauberknoten verschmolzen hat), ist dies dennoch ein cleverer taktischer Zug - besonders dann, wenn Sie es schaffen, den Knoten dadurch abzuschirmen. Beachten Sie, daß Sie die mächtigeren Wachgeister mit Zauberknoten verschmelzen lassen können, die bereits mit einem Zaubergeist verschmolzen worden sind.

Die von den Zauberknoten erzeugte Zauberkraft hängt von der zu Anfang des Spiels festgelegten ZauberKraft-Einstellung ab (siehe **Neues Spiel - Zauberei**). Starke Knoten verfügen um eine 50% höhere Zauberkraft als normale Knoten, wogegen die schwächeren Zauberknoten nur halb so wirksam sind. Beachten Sie auch, daß die Zauberknoten auf Myrror eine doppelt so große Zauberkraft produzieren wie die Knoten auf Arcanus.

Abgesehen davon, daß Zauberknoten eine wertvolle Quelle an Zauberkraft sind, strahlen sie auch eine wundersame Wirkung auf alle Wesen aus, die sich in ihrem Einflußbereich befinden. Wesen, die aus dem gleichen Zauberreich stammen, werden mit zusätzlicher Angriffs- und Verteidigungskraft ausgestattet, wenn auf den Kartenquadranten um den Knoten gerade eine Schlacht tobt (dies sind die Quadranten, die von einer Aura umgebenen werden, sobald ein Geist mit dem Zauberknoten verschmolzen worden ist). Weitere Informationen lesen Sie im Abschnitt **Zauberknoten** nach.

Beachten Sie, daß es nicht möglich ist, einen Geist mit einem Warp-Zauberknoten zu verschmelzen (dies ist ein Knoten, über den der Zauberspruch Warb-Zauberknoten ausgesprochen wurde). Diese Verzauberung muß erst aufgehoben werden, bevor der Zauberknoten wie gewohnt eingesetzt werden kann.

Das Studium der Zaubersprüche

Während des gesamten Spiels ist das Studium der Zaubersprüche (das Erlernen neuerer und wirksamerer Zauberformeln) von größter Bedeutung. Wie schnell Ihre Anstrengungen, neue Zaubersprüche zu lernen, zum Erfolg führen, hängt von mehreren Faktoren ab.

- **Punkte für das Studium der Zaubersprüche**: Einrichtungen wie Bibliotheken, Orakel, die Zünfte der Weisen, Universitäten, die Zünfte der Zauberer sowie die mit Weissagefähigkeiten gesegneten Helden, die zu Ihrer Armee gehören (siehe unter **Helden** und **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten**), können zu schnelleren Lernerfolgen beitragen. Jeder von diesen Quellen pro Runde beigetragene Punkt für das Studium der Zaubersprüche wird von den Studienkosten für jeden neuen Zauberspruch abgezogen.
- **Zauberkraft**: Die Gesamtzunahme Ihrer Zauberkraft pro Runde bestimmt, wieviel Zauberkraft Sie für das Studium der Zaubersprüche abzweigen können. Zauberkraft erhalten Sie aus einer Reihe von Quellen, einschließlich Gebäuden und Einrichtungen (Schreinen, Tempeln, Parthenon-Tempeln, Kathedralen, Alchimisten- und Zaubererzünften), Mineralien (Mithril, Adamantium, Quork und Crysx-Kristalle), Zaubervölkern (Tiermenschen, Dunkelelfen, Drakonianern und Hochelfen) sowie Zauberknoten (siehe unter **Gebäude, Wahl eines Volkes, Geländebesonderheiten** sowie Zauberkraft und Zauberknoten). Die relative Zauberkraft, die dem Studium der Zaubersprüche gewidmet wird, kann auf dem Zauberei-Übersichtsfenster eingestellt werden (siehe **Zauberei**).
- **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten**: Einige der besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten, die Zauberer besitzen können (siehe Abschnitt **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten**), unterstützen das schnelle Erlernen von neuen Zaubersprüchen. Die Chaosbeherrschung beispielsweise erleichtert das Studium von neuen Chaos-Zauberformeln.
- **Zauberregister**: Wenn ein Zauberer seine Nachforschungen auf den Erwerb von 8 oder mehr Zauberbüchern in einem Gebiet konzentriert hat, schreitet sein Studium für den betreffenden Bereich der Zauberei schneller voran (siehe auch Abschnitt **Zauberregister**).

Neben dem Erlernen neuer Zaubersprüche durch gewissenhaftes Studium kann ein Zauberer diese auch durch Nachforschungen vor Ort (durch das Untersuchen alter Ruinen, Zaubertürme, etc. - siehe Abschnitt **Geländebesonderheiten**) oder durch geschicktes Handeln erwerben (siehe **Die Kunst der Diplomatie**).

Kennenlernen der Nachbarn

Wenn Sie sich zum ersten mal dem Gebiet eines anderen Zauberers nähern (d.h. wenn Sie sich innerhalb des Spähbereichs bzw. der Spähreichweite einer seiner Städte befinden), wird dieser Zauberer Kontakt mit Ihnen aufnehmen. Umgekehrt kann eine Kontaktaufnahme auch erfolgen, wenn ein fremder Zauberer in den Spähbereich Ihrer Städte eindringt. Beim ersten Treffen mit einem anderen Zauberer (sowie zu verschiedenen anderen Zeitpunkten während des Spiels) möchten Sie ihn eventuell erst einmal genau unter die Lupe nehmen und mit ihm (oder ihr) ein paar Worte wechseln.

STATISTIKEN GEGNERISCHER ZAUBERER

Um die Bedrohung durch einen anderen Zauberer einzuschätzen, stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung.

Klicken Sie auf dem Zauberei-Übersichtsbildschirm (siehe unter **Zauberei**) mit dem rechten Mausknopf das Porträt eines gegnerischen Zauberers an. Daraufhin wird ein Ihrem Spiegel-Bildschirm sehr ähnlicher Bildschirm aufgerufen (siehe unter **Spiegel**), auf dem Sie das Zauberregister (die Zauberbücher), die besonderen Fähigkeiten, die gesamten Gold- und Manavorräte sowie die Helden- und Ruhmesliste des gegnerischen Zauberers einsehen können. Zusätzlich erhalten Sie eine kurze Zusammenfassung des Charakters und der Absichten des Zauberers, sowie den gegenwärtigen Stand Ihrer Beziehungen (einschließlich etwaiger Abkommen mit dem Zauberer). Näheres dazu finden Sie in den folgenden Abschnitten.

Auf dem Zauberei-Übersichtsbildschirm können Sie unter dem Porträt des gegnerischen Zauberers ebenso einen kurzen Hinweis auf die derzeitigen Beziehungen ablesen (wie etwa "neutral" oder "unruhig").

Eine vergleichende Aufstellung aller Zauberer ist über Ihren Historiker (Diagramm "Machtentwicklung der Zauberer") und Ihren Astrologen abrufbar. Der Letztere hält für Sie lebenswichtige Informationen über die relative Truppenstärke, die Zauberkraft und die Anstrengungen im Studium neuer Zaubersprüche aller bekannten Zauberer - einschließlich des Ihren - bereit. Einzelheiten dazu finden Sie in den Abschnitten **Historiker** und **Astrologe**.

DIE VERSCHIEDENEN CHARAKTÄRE DER GEGNERISCHEN ZAUBERER

Um herauszufinden, auf was Sie sich mit dem gegnerischen Zauberer eingelassen haben, sollten Sie sich einmal dessen Charaktereigenschaften und Absichten näher anschauen. Diese hängen natürlich ganz von der vom Zauberer praktizierten Magie ab und beeinflussen weitestgehend die Art Ihrer diplomatischen Beziehungen zu den einzelnen Zauberern.

Die Charaktereigenschaften eines Zauberers bestimmen seinen Umgang mit anderen Zauberern:

- **Aggressive** Zauberer nutzen die Gunst der Stunde, um in einer vorteilhaften Position Angriffe auszuführen.
- **Chaotische** Zauberer sind extrem launisch und sind daher unberechenbar. Machmal trifft man sie in einer friedlichen Stimmung an, während sie ein andermal sehr bösartig reagieren können.
- **Rechtschaffene** Zauberer glauben an den offenen und ehrlichen Umgang miteinander. Niemals würden sie jemanden ohne Vorwarnung angreifen, mit dem sie zuvor freundschaftliche Beziehungen unterhalten haben. Wenn sie jedoch aus heiterem Himmel angegriffen werden, reagieren sie entschlossen und mit unerbittlicher Härte.
- **Wahnsinnige** Zauberer legen eine anhaltende Feindseligkeit gegenüber allen anderen an den Tag. Diplomatisches Verhalten nehmen sie kaum zur Kenntnis, wogegen sie negative Absichten auch dort sehen, wo sie noch gar nicht existieren!
- **Friedfiebende** Zauberer sind immer kompromißbereit und lieben die Harmonie. Selbst wenn sie Opfer feindseliger Handlungen werden, suchen sie meist weiterhin nach einer friedlichen Übereinkunft.
- **Skrupellose** Zauberer suchen nicht erst lange nach einem Grund zum Angreifen. Ihrem Motto nach ist Angriff immer die beste Verteidigung. Sie haben absolut keine Skrupel, wenn es darum geht, ihre eigenen Leute ihrem Eroberungswahn zu opfern.

Darüber hinaus unterscheiden sich die Zauberer grundlegend in ihren Ansichten, wie Vorräte am besten eingesetzt werden:

- **Expansionistische** Zauberer interessieren sich sehr für die Ausweitung ihres Einflusses auf möglichst große Gebiete, auf dem sie möglichst viele ihrer eigenen Siedler unterbringen wollen. Die Einrichtung von Außenposten ist für sie dafür das beste Mittel zum Zweck.
- **Militaristische** Zauberer glauben einzig an die Stärke der Armee. Sie sind erst zufrieden, wenn sie eine große und schlagkräftige Truppe zusammengestellt haben.
- **Perfektionistische** Zauberer sehen ihr Lebensziel in der Städteplanung und -entwicklung. Ihr Interesse konzentriert sich daher hauptsächlich auf den Ausbau ihrer Städte - sowohl durch die Errichtung neuer Gebäude als auch durch positive

Stadtbeschwörungen.

- **Pragmatische** Zauberer sind der Meinung, daß ihr Ziel der Weltenеroberung nur mit einer ausgewogenen und wohlüberlegten Vorgehensweise erreicht werden kann. Ihre Anstrengungen gehen daher zu gleichen Teilen in die Expansion ihrer Territorien, die Zusammenstellung einer ausreichend schlagkräftigen Armee, sowie in das Studium der Zaubersprüche.
- **Theurgistische** Zauberer sind immer bestrebt, ihr Wissen auszuweiten. Sie beschäftigen sich vor allem mit dem Studium der Zaubersprüche.

DIE KUNST DER DIPLOMATIE

Zu Beginn des Spiels wird für jedes Zauberer-Gegenspielerpaar ein Diplomatie-potential errechnet, das die ihnen eigenen Vorurteile und ihren gegenseitigen Argwohn widerspiegeln soll. Grundsätzlich läßt sich sagen, daß 1) jedes Zauberbuch (Zauberregister), das zwei Zauberern gemeinsam ist, zu deren gegenseitigen Verständnis beiträgt, und 2) Zauberbücher der Lebensmagie immer positive diplomatische Auswirkungen haben, wogegen Zauberbücher der Todesmagie Mißtrauen und Unstimmigkeiten bewirken. Beachten Sie auch, daß auf Todesmagie spezialisierte Zauberer ihrem Wesen nach argwöhnisch selbst gegenüber solchen Zauberern sind, die die gleichen schwarzen Zauberkünste praktizieren.

Ihre diplomatischen Beziehungen zu den gegnerischen Zauberern werden jedoch weitestgehend von *Ihren* Handlungen bestimmt. Positive diplomatische Vorstöße führen dabei natürlich zu verbesserten Beziehungen (wie sollte es anders sein), wogegen ein negatives Vorgehen nicht gerade zu der freundschaftlichsten aller Zaubererbeziehungen führen wird. Wie bei so vielen Dingen pendeln sich auch die diplomatischen Beziehungen meistens wieder auf ein Grundniveau ein (das ungefähr der Ausgangssituation entspricht), wenn Sie überhaupt nichts in Richtung Diplomatie unternehmen. Beachten Sie darüber hinaus, daß charismatische Zauberer (siehe unter **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten**) den diplomatischen Umgang erheblich erleichtern.

Wenn Sie wissen möchten, ob Sie ein positives diplomatisches Vorgehen an den Tag legen, denken Sie daran, welches Verhalten Ihres Gegenspielers Sie als positiv einschätzen würden. Wenn Sie einen freundlichen Kurs einschlagen wollen, machen Sie Geschenke (zur Ehrerbietung), tauschen Sie stärkere Zauberformeln gegen schwächere ein, greifen Sie die Gegner des betreffenden Zauberers an (mit denen er gerade eine kriegerische Auseinandersetzung führt), schließen Sie Zauberbünde oder -abkommen ab, und sprechen Sie Zauberformeln aus, die Ihnen Hochachtung einbringen (Aura der Erhabenheit). Beachten Sie jedoch, daß Sie die Städte und Besitztümer eines anderen Zauberers nicht mit einem positiven Zauber belegen können (beispielsweise mit einer positiven Stadtverzauberung), um die diplomatischen Beziehungen zu verbessern.

Diplomatisches Vorgehen, das von Ihren Gegenspielern als negativ eingeschätzt wird, umfaßt offensichtliche Feindseligkeiten, wie etwa den Angriff gegnerischer Städte und Truppen, Verzauberungen mit nachteiliger Wirkung auf die Städte und Besitztümer des anderen Zauberers, Vertragsbrüche, das Aussprechen des spielbeendenden Zauberspruchs der Weltenbeherrschung (siehe **Gewinnen oder Verlieren**), das Herbeirufen mächtiger, übernatürlicher Wesen und das Zusammenziehen starker Armeeverbände in der Nähe der gegnerischen Städte. Wenn ein Zauberer einen anderen zunichte macht, indem er dessen Zauberfestung einnimmt, werden das die verbleibenden Zauberer nicht gerade gerne sehen und sich entsprechend gegenüber dem Eroberer verhalten. Negative diplomatische Beziehungen können auch aus Neidgefühlen (aufgrund des Besitzes einer größeren Zahl von Städten oder eines höheren Maßes an Zauberkraft) entstehen. Schließlich rufen die Beschwörungen der Todesmagie (Subversion) ein großes Maß an Verachtung gegenüber einem gegnerischen Zauberer hervor, was natürlich zu allerlei Boshaftigkeiten führen kann. Noch ein Wort zum *Ruf* eines Zauberers: Jedes gebrochene Abkommen macht Sie in den Augen der anderen zu einer nicht vertrauenswürdigen Person und wird Ihre Beziehungen *dauerhaft* schädigen (obwohl die Folgen für den hintergangenen Vertragspartner natürlich katastrophal sein können und Ihnen dadurch eventuell Vorteile entstehen). Denken Sie jedoch immer daran, daß der Rest der Zaubererwelt eher negativ auf Vertragsbrüche reagiert (auch wenn dies unabsichtlich geschehen sollte!) und Ihnen Ihre Unehrenhaftigkeit nachtragen wird.

Wie beeinflussen also Ihre diplomatischen Beziehungen den Umgang mit anderen Zauberern? Grundsätzlich läßt sich sagen, daß Ihr Verhalten immer am Stand Ihrer Beziehungen gemessen wird. Wenn ein anderer Zauberer Ihnen gegenüber loyal ist, wird er selbst aus übleren Taten noch eine wohlwollende Absicht herauslesen. Ein Zauberer dagegen, der für Ihren Magier nichts weiter als Abscheu übrig hat, wird prinzipiell in Ihrem Handeln immer nur die bösartigsten Hintergedanken vermuten. Der Stand Ihrer Beziehungen bestimmt generell, ob Vertragsabschlüsse, der Handel mit Zauberformeln und der Bündnisschluß mehr oder weniger kompliziert vonstatten gehen. Je weiter sich die Beziehungen zu einem Zauberer verschlechtern, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, daß Sie dieser angreifen wird.

Ein Wort zu kriegerischen Auseinandersetzungen

Wenn Sie eine Stadt eines Konkurrenten angreifen, wird dies automatisch als Kriegserklärung aufgefaßt.

Während die gegnerischen Zauberer Ihre Anhäufung von Reichtümern und Zauberkraft mit Neid verfolgen, verachten sie alle anderen Gegenspieler, die ihnen wesentlich unterlegen

sind. Wenn sich ein anderer Zauberer Ihnen absolut überlegen fühlt, müssen Sie jederzeit damit rechnen, daß er eine kriegerische Auseinandersetzung mit Ihnen einleiten wird.

Wenn Sie schließlich damit beginnen, den Zauberspruch der Weltenbeherrschung auszusprechen (der bei erfolgreichem Abschluß, d.h. der Unterwerfung aller Zauberer, das Spiel beendet), verbünden sich automatisch alle anderen Magier - unabhängig von ihren vorherigen Beziehungen zu Ihnen -, um Ihnen gemeinsam den Krieg zu erklären.

Handel, Abkommen, Bündnisse und Freundschaftsverträge

Klicken Sie das Porträt eines Zauberers auf dem Zauberei-Übersichtsbildschirm an (abrufbar über den Magie-Knopf auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm), um mit diesem Zauberer Kontakt aufzunehmen. Daraufhin erscheint dieser von Wasserspeiern umgeben, an deren Augenfarbe Sie den gegenwärtigen Stand Ihrer Beziehungen ablesen können. Das Farbspektrum reicht von Dunkelgrün bis leuchtend Rot, wobei grüne Augen für gute, gelbe für neutrale, und rote für schlechte Beziehungen stehen.

Inwieweit Ihnen ein anderer Zauberer wohlgesonnen ist, bestimmt auch das Maß an Geduld, das er Ihnen gegenüber in Verhandlungen aufbringt. Jedesmal, wenn Sie einen Zauberer mit einem Belang aufsuchen, stellen Sie seine (oder ihre) Geduld ein wenig mehr auf die Probe - und zwar unabhängig davon, ob Ihre Vorschläge angenommen oder abgelehnt werden (wobei der Geduldsfaden natürlich erheblich früher reißt, wenn Sie mit Ihren Anliegen auf taube Ohren stoßen). Mit zunehmender Verhandlungsdauer (und einer entsprechend niedrigeren Toleranzgrenze) wird es für Sie daher immer schwieriger, die Zustimmung Ihres Verhandlungspartners zu erhalten. Mit der Zeit bringt ein zuvor überstrapazierter Zauberer jedoch wieder mehr Geduld für Sie auf. Versuchen Sie aus diesem Grund nicht, alle Ihre Ideen und Anliegen in einem einzigen Gespräch vorzubringen. Ein oder zwei Verhandlungspunkte reichen für den ersten Tag völlig aus. Warten Sie ein paar Spielrunden, bevor Sie den betreffenden Zauberer erneut mit Ihren Fragen belästigen. Auf diese Weise können Sie sicherstellen, daß Ihr Verhandlungspartner nicht die Geduld mit Ihnen verliert und Ihre Vorschläge höchstwahrscheinlich Gehör finden.

Unterhalb des Zaubererporträts befindet sich eine Reihe von Konversationsoptionen, die Sie durch einfaches Anklicken wählen können.

I **Abkommen vorschlagen**: Diese Option ermöglicht es Ihnen, die Beziehungen zu einem anderen Zauberer zu verbessern und zu festigen. Folgende Auswahlmöglichkeiten werden damit aufgerufen:

a) **Zauberpakt**: Dies ist im Grunde nichts anderes als ein Nichtangriffspakt, den Sie nur mit einem freundlich gesonnenen Magier abschließen können (die Augen des Wasserspeiers müssen grün sein). Sie und Ihr Vertragspartner versprechen sich dabei gegenseitig, nicht in das Gebiet des anderen einzudringen (damit sind insbesondere die an eine Stadt angrenzenden Kartenquadranten gemeint) und keine wie auch immer gearteten Angriffe durchzuführen. Wenn Sie dieses Abkommen verletzen, werden Sie zum Verlassen des fremden Territoriums ermahnt. Wenn Sie dieser Aufforderung nicht nachkommen, haben Sie einen klaren Abkommensbruch begangen, was Ihnen bei Verhandlungen mit anderen Zauberern immer nachhängen wird. Je länger jedoch ein Zauberpakt besteht, desto besser werden die diplomatischen Beziehungen zu diesem Magier.

b) **Bündnis**: Ein Bündnis ist ein sehr enger Pakt mit einem anderen Zauberer. Abgesehen von den Bedingungen des Nichtangriffspakts sind Sie hierbei verpflichtet, Ihren Verbündeten jederzeit zu Hilfe zu eilen, indem Sie beispielsweise den (potentiellen) Aggressoren den Krieg erklären. Umgekehrt müssen Ihnen Ihre Bündnispartner zur Seite stehen, wenn Sie von anderen Zauberern bedroht werden. Je länger ein solches Bündnis besteht, desto freundschaftlicher fallen die diplomatischen Beziehungen zwischen den Verbündeten aus.

c) **Friedensvertrag**: Friedensverträge werden abgeschlossen, wenn beide Konfliktparteien ihre kriegerischen Auseinandersetzungen beenden wollen. Ihre Gegner werden diese Möglichkeit generell immer dann in Betracht ziehen (oder mit dem Vorschlag kommen), wenn Sie deren Truppen und Städten schwere Verluste zufügen konnten. Im umgekehrten Fall haben die gegnerischen Zauberer dagegen kein so großes Interesse daran! Dennoch werden meistens auch dann Friedensverhandlungen geführt, wenn eine Stadt in andere Hände übergeht. Wenn daraufhin die Feindseligkeiten auf beiden Seiten eingestellt werden, stabilisieren sich die Beziehungen wieder und Friedensgespräche können beginnen. Sobald ein neuer Friedensvertrag in Kraft tritt, haben Sie von dem jeweiligen Vertragspartner für ungefähr zwölf Runden keine Angriffe zu erwarten. Wenn Sie dagegen während des 8-15 Runden dauernden Vertragsfriedens einen Angriff einleiten, werden Sie in Zukunft - d.h. für den Rest des Spiels! - von allen anderen Zauberern als nicht vertrauenswürdige Person angesehen und entsprechend behandelt.

d) **Kriegserklärung** an einen anderen Zauberer: Wenn Sie mit einem anderen Zauberer auf gutem Fuß stehen, werden Sie ihn vielleicht um Unterstützung bei kriegerischen Auseinandersetzungen bitten. Ob Sie diese Hilfe auch tatsächlich erhalten, hängt ganz vom Stand der diplomatischen Beziehungen zwischen Ihnen und diesem Magier bzw. zwischen ihm und Ihrem Gegner ab.

e) **Bündnis mit einem anderen Zauberer auflösen**: Wenn Sie sich mit einem Zauberer gut verstehen, versuchen Sie ihn zur Auflösung eines bestehenden Abkommens oder Bündnisses mit einem Ihrer Gegner zu drängen. Taktisch gesehen ist dies ein guter erster Schritt, um ihn bei einer kriegerischen Auseinandersetzung zur Kriegserklärung an Ihren Gegner zu bewegen.

f) **Vergessen wir das!**: Mit Hilfe dieser Option kehren Sie wieder zum Haupt-Konversationsbildschirm zurück, um eine andere Wahl zu treffen.

- **Bedrohen/Vertrag brechen:** Dies ist eine Möglichkeit, andere Zauberer über Ihre Pläne zu informieren. Gleichzeitig geben Sie anderen Magiern die Gelegenheit, Sie durch Ehrerbietungen und Geschenkgaben friedlich zu stimmen - oder sogar de facto einen einseitigen Waffenstillstand zu erklären (siehe weiter oben unter Friedensvertrag). Schließlich können Sie mit dieser Option Ihre Gegner dazu anstacheln, Verträge zu brechen, so daß Sie der dauerhaften Schädigung Ihres eigenen Rufs und den entsprechenden negativen diplomatischen Folgen aus dem Weg gehen können! Folgende Auswahlmöglichkeiten (in Abhängigkeit vom Stand ihrer diplomatischen Beziehungen) stehen Ihnen zur Verfügung:

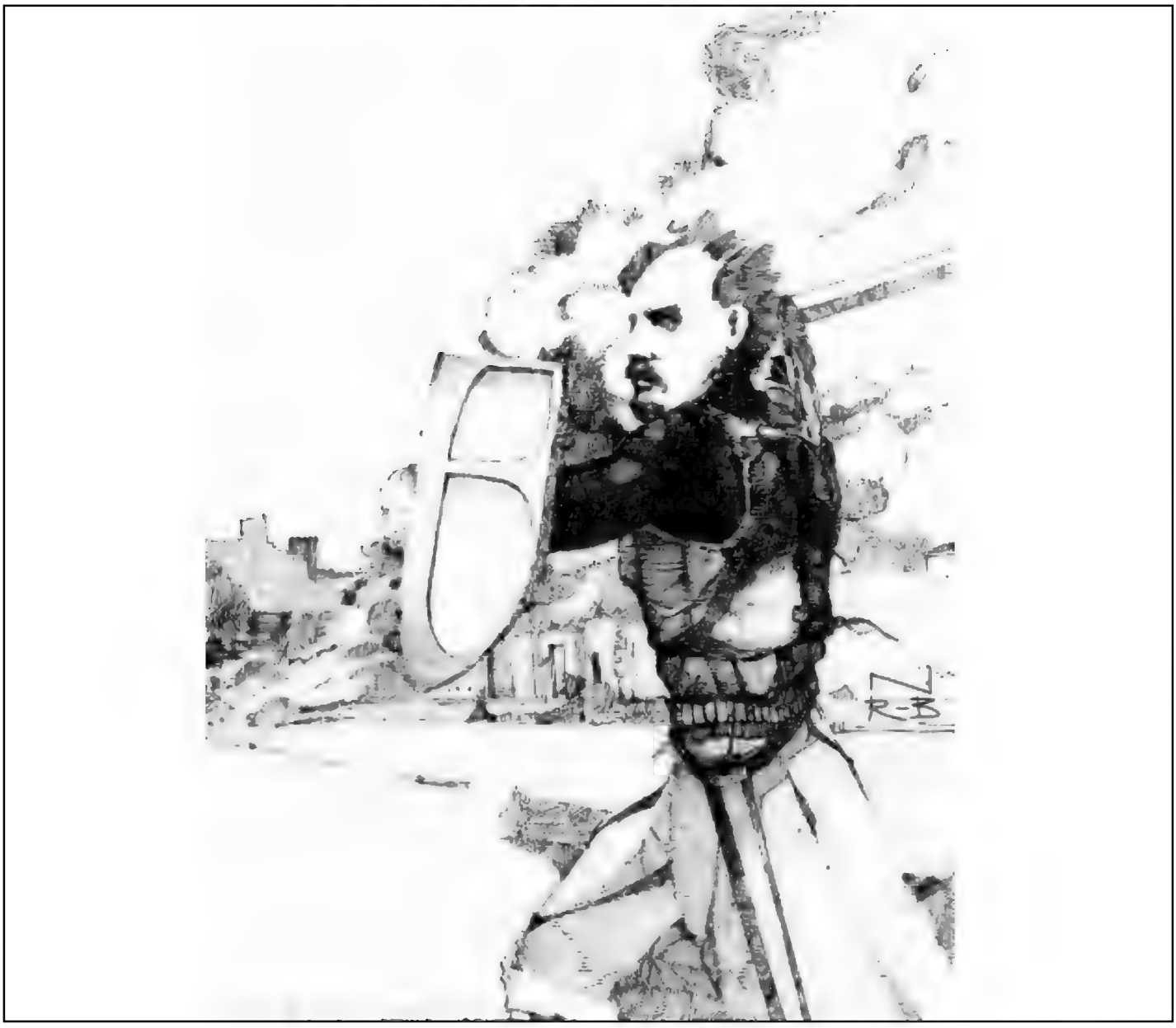
Zauberpakt brechen, Bündnis brechen, Angriffsdrohung und **Vergessen wir das!**:

Die ersten beiden Optionen sind einseitige Handlungen, die Ihnen nichts weiter als einen schlechten Ruf einbringen. Die Angriffsdrohung ist die einzige Option, bei denen andere Zauberer 1) Sie mit Gold, Mana oder Zauberformeln zu besänftigen versuchen; 2) nachgeben und einen einseitigen Friedensvertrag erklären; 3) Ihre Drohungen als Machtgehabe abtun können; oder 4) bösartig reagieren und Ihnen sofort die Kriegserklärung unterbreiten! Ihre Gegner treffen ihre Entscheidungen jeweils, indem Sie ihr gesamtes Machtpotential mit Ihrem vergleichen (siehe unter Historiker). Mit Hilfe der letzten Option ("Vergessen wir das!") entziehen Sie sich dem schwierigen diplomatischen Taktieren und kehren zum vorigen Bildschirm zurück.

Beachten Sie bitte, daß eine Angriffsdrohung nicht dasselbe ist wie ein Vertragsbruch.

- **Tribut zollen**: Sie können Ihre Beziehungen zu den gegnerischen Zauberern verbessern, indem Sie ihnen Gold, Zauberkraft und Zauberformeln anbieten. Die Höhe Ihrer Abgaben (in Relation zu dem schon vorhandenen Besitz der Magier) bestimmt den Grad der Verbesserung der diplomatischen Beziehungen, die durch diese Tributabgabe erzielt werden kann. Von allen Geschenken kommen neue Zaubersprüche dabei generell am besten an und haben deswegen den größten Einfluß auf den Stand der diplomatischen Beziehungen. Zusätzlich können Sie auf diese Weise Ihren guten Ruf unter den anderen Zauberern untermauern, was Ihnen bei zukünftigen Verhandlungen immer zu gute kommen wird.
- **Tausch von Zauberformeln**: Darüber hinaus können Zauberer, die sich in Besitz von Zauberbüchern (Zauberregistern) des gleichen Zauberreiches befinden, untereinander Zaubersprüche austauschen. Dieser Tauschhandel kann jedoch nur stattfinden, wenn die zu handelnden Zauberformeln noch nicht zum Repertoire des entsprechenden Zauberers gehören, und wenn der Zauberspruch nicht auch auf andere Weise hätte erlernt werden können (was wiederum von der Anzahl der in dem entsprechenden Zauberreich vorhandenen Zauberregister abhängig ist - siehe **Zauberregister**). Denken Sie daran, daß Ihnen der Tausch einer stärkeren Zauberformel gegen eine schwächere diplomatische Pluspunkte bei den anderen Magiern einbringt (sozusagen als "Gegenwert")! Außerdem können Sie manchmal mit einem Zauberer um den Tauschwert feilschen bzw. dessen Entscheidung durch etwas mehr Gold oder Zauberkraft beeinflussen, um ihn doch noch zur Annahme Ihres Tauschangebots zu bewegen.
- **Auf Wiedersehen**: Wenn Sie der zähen Verhandlungen mit einem anderen Magier müde sind, klicken Sie einfach diese Option an, um zum Zauberei-Übersichtsbildschirm zurückzukehren. Natürlich kann es auch vorkommen, daß Sie einem Zauberer mit zu vielen Wünschen und Fragen auf die Nerven gehen, und er sich daher zuerst von Ihnen verabschiedet!

Zusammenstellen einer Armee



Fast zu jedem Zeitpunkt des Spiels scheint es Ihrem Zauberer angebracht zu sein, unterschiedliche Einheiten oder Wesen zu "bauen" (bzw. in der Nähe zu haben). Während der Expansionsphase in *Master of Magic* erschafft er sich ganz einfach Siedler. Wenn er sich an die Übernahme eines Zauberknotens macht, ruft er Zauber- oder Wachgeister aus anderen Zauberreichen herbei. Die Erforschung anderer Teile der Welt, das Plündern altertümlicher Ruinen und das mutige Erkunden von Höhlen, in denen Kreaturen verschiedenster Art hausen - all das erfordert mindestens eine Gruppe von Einheiten (d.h. zusammengezogene Einheiten), die als Armee gemeinsam umherzieht. Schließlich müssen Ihre Städte und Ihre wertvollen Zauberknoten durch die Bereitstellung von Truppen vor Übergriffen geschützt werden.

Zwei grundsätzlich verschiedene Arten von Einheiten kommen dabei in *Master of Magic* vor: normale und übernatürliche. Normale Einheiten setzen sich aus den Völkern der beiden Welten, Arcanus und Myrror, zusammen. Übernatürliche Einheiten bestehen immer aus herbeigerufenen Wesen. In den folgenden Abschnitten sind die verschiedenen Arten von Einheiten beschrieben, die Sie zusammenstellen, herbeirufen und anheuern können.

Normale Einheiten

Alle Einheiten - seien sie normaler oder übernatürlicher Art - weisen gemeinsame grundlegende Merkmale auf, die Sie im nächsten Abschnitt nachlesen können. Eine ausführliche Aufstellung der normalen Einheiten und ihrer Besonderheiten entnehmen Sie bitte der **Liste aller normalen Einheiten.**

GRUNDLEGENDE EINHEITEN-INFORMATIONEN

Informationen zu den einzelnen Einheiten können Sie über die meisten Spielbildschirme abrufen, indem Sie die entsprechenden Bilder mit dem rechten Mausknopf anklicken. Daraufhin wird ein Einheit-Statistikfenster aufgerufen, das die Größe der Einheit (d.h. die Anzahl der dazugehörigen Figuren), ihre Kosten (angegeben in Zauberkraft oder Gold) bzw. Unterhaltskosten (je nach Bildschirm), ihre Angriffsstärke, Verteidigungskapazität, ihren Widerstandswillen gegen Verzauberungen, ihre Fortbewegungsart, ihren Erfahrungsstand und ggf. ihre besonderen Fähigkeiten anzeigt (siehe **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten**).

Einheiten können auch vom jeweiligen Einheiten-Statistikfenster entlassen werden, indem Sie einfach den Entlassen-Knopf anklicken.

Einheitengröße und Heilen

Jede Einheit besteht aus einer bestimmten Anzahl von Figuren. Diese Zahl, die von Eins (für bestimmte übernatürliche Wesen) bis Acht reichen kann, wird in dem Bild in der oberen linken Ecke des Einheit-Statistikfensters angezeigt.

Wenn für eine Figur der Einheit das letzte Stündlein geschlagen hat (dies ist der Fall, wenn der der Einheit zugefügte Gesamtschaden gleich oder größer ist als die Anzahl der Trefferpunkte bzw. Trefferkapazität der einzelnen Figur), nimmt die Angriffsstärke der gesamten Einheit entsprechend der verlorenen Angriffsstärke der einzelnen Figur ab.

Wenn Ihre Truppen eine Schlacht gewinnen, können Sie die im Kampf verlorenen Figuren nach und nach wieder zurückgewinnen. Dies bedeutet, daß sich die einzelnen Figuren "regenerieren" können, selbst wenn die gesamte Einheit dies nicht kann (normalerweise können sich Einheiten nur dann wieder völlig erholen, wenn "Regeneration" zu ihren besonderen Fähigkeiten zählt - siehe **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten**). Sie können diese "Regeneration" mitverfolgen, da Ihre Einheiten erst nach und nach Ersatzfiguren rekrutieren können. Auch der Heilungsprozeß einzelner Figuren einer geschwächten Einheit geht sehr langsam voran. Die Heilungsrate beträgt 5% der Gesamtzahl der Trefferpunkte (der unverletzten Figuren) pro Runde, wenn sich die Einheiten außerhalb von Städten befinden, 10% bei innerhalb von Städten stationierten Garnisonen, und 15% für Garnisonen in Städten mit einer Animistenzunft. Wenn Einheiten einen Kartenquadranten einnehmen, auf dem sich Naturheiler befinden (siehe **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten**), erhöht sich die Heilungsrate pro Spielrunde nochmals um 20% der Trefferpunkte-Gesamtzahl!

Kosten und Unterhalt

Das Zusammenstellen normaler Einheiten kostet Produktionseinheiten (oder den entsprechenden Betrag in Gold), wogegen die Unterhaltskosten in Nahrungsmitteln und Gold zu entrichten sind. Der Unterhalt für normale Einheiten berechnet sich nach ihren Erstellungskosten: Pro Runde muß ein Goldstück für fünfzig Produktionseinheiten berappt werden. Zusätzlich benötigt jede normale Einheit eine Nahrungsmitteleinheit pro Runde. Wenn die Kosten für den Unterhalt der Truppen (d.h. Nahrungsmittel oder Gold) nicht aufgebracht werden können, stirbt eine Einheit nach der anderen (die Einheiten mit den niedrigsten Unterhaltskosten verschwinden zuerst).

Übernatürliche Einheiten bestehen aus (einem oder mehreren) herbeigerufenen Wesen. Da sich ihre "Kosten" auf die zum Herbeirufen benötigte Zauberkraft beschränken, muß für ihren Unterhalt ein entsprechendes Maß abgezweigt werden. Die Unterhaltskosten für die einzelnen herbeigerufenen Wesen sind im Abschnitt **Herbeigerufene Wesen** näher beschrieben.

Fortbewegung

Am oberen Rand des Einheit-Statistikfensters werden die Geschwindigkeit sowie die Bewegungsart der Einheit angezeigt (gehend, fliegend, schwimmend etc.). Diese Informationen sind durch eine Zahl und ein Symbol dargestellt (ein Stiefel steht beispielsweise für "gehend", ein Flügel für "fliegend"). Die Zahl gibt die Bewegungsgeschwindigkeit der Einheit an, d.h. die Anzahl der Kartenquadranten, die im Kampfgeschehen oder während des Überlandmarsches zurückgelegt werden können. Das Symbol stellt die Bewegungsart dar. Die einzelnen Bewegungsarten sind in der **Tabelle der grundlegenden Fortbewegungsarten** aufgeführt.

Nahkampfstärke

Die Angriffsstärke einer Figur im Nahkampf (Mann gegen Mann) wird im Einheit-Statistikfenster durch die Anzahl der neben dem Wort "Nahkampf" stehenden Schwerter dargestellt. Ein Schwert steht jeweils für einen einfachen Angriff (bei dem die Wahrscheinlichkeit, einen Schaden von 1 Punkt hervorzurufen, 30% beträgt). Die Gesamtzahl der Schwerter gibt somit den potentiellen Gesamtschaden an, der einer gegnerischen Armee im Nahkampf zugefügt werden kann.

Waffen, mit denen ein Trefferbonus erzielt werden kann (dies sind von der Alchimistenzunft hergestellte Zauberwaffen), oder Zaubersprüche mit der gleichen Wirkung (Heilige Waffe) erhöhen die Erfolgswahrscheinlichkeit eines einfachen Angriffs um 10% (d.h. 30% plus 10% pro Bonuspunkt). Wenn Einheiten mit Mithril- und Adamantiumwaffen oder mit einfachen, von den örtlichen Alchimistenzünften hergestellten Zauberwaffen (siehe **Tabelle der Gebäudearten**) für den Kampf ausgerüstet sind, wird dies durch besondere Icons in der unteren Hälfte des Einheit-Statistikfensters angezeigt (dies sind die Icons "Mithril", "Adamantium" und "Zauberwaffe").

Zaubersprüche und besondere Fähigkeiten (wie beispielsweise "Macht"), die die Angriffsstärke verbessern, erhöhen gleichzeitig die Anzahl der einer Armee zur Verfügung stehenden einfachen Angriffe (was entsprechend durch die Anzahl der Schwerter im **Einheit-Statistikfenster** angezeigt wird).

Während eines Kampfes können Einheiten alle gegen sie gerichteten Nahkampfangriffe erwidern oder eigene Angriffe ausführen. Dadurch sind ihnen mehrere Möglichkeiten gegeben, in jeder Runde mit ihren Nahkampfwaffen (Schwert-Icons) dem Gegner Schaden zuzufügen. Sowohl die Nahkampfangriffe der angreifenden als auch der verteidigenden Armee können natürlich von den gegnerischen Truppen zurückgeschlagen werden. Dabei wird jeder aus Angriff und Abwehr bestehende Teilabschnitt eines Kampfes *gleichzeitig abgeschlossen* (siehe **Kampf**).

Fernangriffsstärke

Im Einheit-Statistikfenster befindet sich außerdem eine Symbolreihe für Angriffe, die über eine bestimmte Entfernung hinweg erfolgen. Wenn eine Einheit in der Lage ist, einen solchen Angriff auszuführen, besteht diese Reihe aus einer Anzahl von Bogen (wenn die Einheit Pfeilwaffen und Wurfgeschosse verwendet), Feuerkugeln (wenn sich die Einheit mit Zauberangriffen behilft) oder Felsbrocken (wenn die Einheit die Entfernung zur gegnerischen Truppe mit dem Schleudern/Werfen von Felsbrocken zu überbrücken versucht). Ähnlich wie bei der Anzeige der Nahkampfstärke wird die Stärke der Fernangriffe durch die Anzahl dieser kleinen Symbole dargestellt.

Die Ausführung dieser Angriffsart erfolgt in der gleichen Weise wie beim Nahkampfangriff. Jedes Symbol steht für einen einfachen Fernangriff, der dem Angriffsziel einen Schaden von 1 Punkt zufügen kann.

Je größer die Entfernung, desto geringer ist allerdings die Wahrscheinlichkeit, daß die Felsbrocken und Pfeile (Nicht-Zauberwaffen) ihr Ziel treffen! Dies trifft jedoch nur zu, wenn sich das Angriffsziel weiter als zwei Kartenquadranten entfernt befindet. Einzelheiten dazu finden Sie unter **Fernangriff** im Abschnitt **Kampf** dieses Handbuchs.

Da jeder Fernangriff Munition verbraucht, ist die Anzahl solcher Angriffe pro Einheit und Kampf grundsätzlich - wie im Aktive-Einheit-Fenster angezeigt - begrenzt (siehe Abschnitt **Kampf**). Obwohl den meisten dieser Angriffe Grenzen gesetzt sind, können Helden mit der Fähigkeit zu magischen Fernangriffen ihre Zauberblitze bei einem Kostenpunkt von 3 Mana pro Wurf auf gegnerische Stellungen schleudern. Wenn die Helden ihr Mana auf diese Weise "verschleudert" haben, ist es ihnen bis zur nächsten Schlacht nicht mehr möglich, weitere Angriffe über bestimmte Entfernungen hinweg auszuführen.

Verteidigungskapazität

Die Rüstungsreihe im Einheit-Statistikfenster gibt anhand der Schildeanzahl die Verteidigungskapazität der Einheit an. Jedes Schild steht dabei für eine 30%ige Wahrscheinlichkeit, einen einfachen, erfolgreichen Angriff (einen Treffer) abzuwehren.

Eine Schädigung, die nicht aufgehalten wird, vermindert die Trefferpunkte der verteidigenden Figur. Stirbt diese Figur, wird automatisch die nächste zur Verteidigung eingesetzt (vorausgesetzt, die Einheit besitzt noch weitere Figuren).

Beachten Sie auch, daß durch eine erfolgreiche Verteidigung sowohl einfache als auch magische Nahkampfangriffe oder Angriffe über eine bestimmte Entfernung abgewehrt werden! Der im folgenden beschriebene Widerstandswille einer Einheit bezieht sich *ausschließlich* auf Zaubersprüche.

Widerstandswille

Die Anzahl der Kreuze im Einheit-Statistikfenster gibt den Widerstandswillen der Figuren einer Einheit gegen Zauberangriffe an (einschließlich der Abwehr solcher besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten wie Giftangriffen, Lebensdiebstählen, Blickangriffen etc.). Jedes Kreuz verleiht einer Einheit einen Schutz von 10% gegen negative Verzauberungen. Beispielsweise besitzt eine Einheit mit vier Kreuzen eine 40%ige Erfolgswahrscheinlichkeit bei der Abwehr eines gegnerischen Zauberangriffs.

Trefferpunkte (Trefferkapazität)

Die durch Herzen im Einheit-Statistikfenster dargestelle Trefferkapazität steht jeweils für die Trefferpunkte *einer* Figur dieser Einheit. Wird der Einheit vom Gegner Schaden zugefügt, werden die (für die verwundete Figur) verbleibenden Trefferpunkte durch die Anzahl der nicht-schattierten Herzen symbolisiert. Umgekehrt stehen die schattierten Herzen für die bisher eingebüßten Trefferpunkte dieser Figur (entspricht deren Gesamtschädigung). Eine Figur ist verloren und muß aus dem Spiel ausscheiden, wenn ihr keine Trefferpunkte mehr verbleiben. Eine neue Trefferreihe aus unschattierten Herzen erscheint daraufhin im Einheit-Statistikfenster für die neue Figur, die nun die Rolle des unglücklichen Vorgängers übernimmt.

Erfahrungsstand

Übernatürliche (herbeigerufene) Wesen können ihren Erfahrungsstand nicht verbessern - nur normalen Einheiten und Helden ist es vorbehalten, an Erfahrung zu gewinnen. Der Erfahrungsstand einer Einheit wird im Einheit-Statistikfenster angezeigt, wobei die Erfahrung einer normalen Einheit von "Rekruten" bis zu "Meistern des Kampfes" reichen kann.

Der Erfahrungsstand einer normalen Truppeneinheit kann auf verschiedenem Wege gesteigert werden: durch den Lauf der Zeit, durch das Kämpfen (und Überleben) von Schlachten sowie durch die Aufnahme von Helden, die den Waffenmeistern angehören (siehe **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten**), und durch Zauberei (Heldentum, Kreuzzug). Darüber hinaus erhöhen einige Einrichtungen (Zunft der Kämpfer, Kampfschule) den Erfahrungsstand neu geschaffener normaler Einheiten. Zauberer mit Kriegsherrenstatus (siehe **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten**) besitzen Truppen, die ihren Gegnern (Zauberern, die keine Kriegsherren sind) in Bezug auf Kampferfahrung und Kriegskunst immer eine Nasenlänge (d.h. eine Erfahrungsstufe) voraus sind.

Besonderer Hinweis: *Normale Einheiten, die zu Wesen der Zwischenwelt geworden sind, können ihren 'Erfahrungsstand' nicht verbessern* (siehe **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten**).

Der Erfahrungsstand wird auf den Einheiten-Bildern (auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm, Armeenbildschirm, Stadtbildschirm etc.) durch silberne und goldene Kreise angezeigt (siehe **Tabelle H** im **Anhang**).

Steigerungen des Erfahrungsstands gehen mit den entsprechenden Verbesserungen verschiedener Einheit-Statistiken Hand in Hand. In der untenstehenden Liste sind die mit dem Erfahrungsstand einhergehenden Steigerungen dieser Statistiken aufgeführt. Die angegebenen Bonusse beziehen sich jeweils auf die Verbesserung/Erhöhung des Grundpotentials einer Einheit für die entsprechenden Attribute.

Besondere Fähigkeiten und Verzauberungen

Besondere Fähigkeiten und Verzauberungen einer Einheit sind durch entsprechende Icons in der unteren Hälfte des Einheit-Statistikfensters dargestellt. Sie können die Beschwörungen (vorausgesetzt, sie wurden von Ihrem eigenen Zauberer ausgesprochen) wieder entfernen, indem Sie diese mit dem linken Mausknopf anklicken. Beschreibungen der Wirkungen von Verzauberungen oder Fähigkeiten rufen Sie durch anklicken mit dem rechten Mausknopf auf.

Die Modifikatoren der Eigenschaften einer Einheit (sowohl positive als auch negative), die durch Verzauberungen und besondere Fähigkeiten (siehe **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten**) sowie durch das Mitführen von besonderen Gegenständen beeinflußt werden, sind in den Statistiken des Einheit-Statistikfensters ebenfalls aufgeführt (d.h. die Anzahl der Schwerter und Schilde wird grundsätzlich angegeben). Eine Ausnahme bilden die bedingten Modifikatoren. Die Verteidigung mit Schilden über eine bestimmte Entfernung hinweg (siehe **Artefakte**) ist z.B. ausschließlich für Fernangriffe wirksam. In diesem Fall wird der Modifikator nicht in der Anzahl der Schwerter oder Schilde auf dem Einheit-Statistikfenster widergespiegelt.

LISTE ALLER NORMALEN EINHEITEN

Tabelle I des **Anhangs** zeigt alle Einheiten, die über den Stadt-Produktionsbildschirm zusammengestellt werden können. Viele dieser "normalen" Einheiten sind "Standardtypen", die für viele oder sogar alle Völker verfügbar sind, während andere nur von einem bestimmten Volk zusammengestellt werden können.

Die neben jedem Einheitentyp stehende Ziffer gibt die Gesamtzahl der zu dieser Einheit gehörenden Figuren an. Darüber hinaus sind alle für ein Volk spezifischen Erfordernisse sowie die Kosten für die Zusammenstellung der Truppe (in Produktionseinheiten) aufgeführt. Denken Sie daran, daß die Unterhaltskosten für eine Einheit eine Nahrungsmitteleinheit plus ein Goldstück pro fünfzig Produktionseinheiten betragen!

Außerdem ist in der Tabelle die Nahkampfstärke der Truppe (die im Einheit-Statistikfenster durch Schwerter dargestellt ist) und die Fernangriffsstärke (Bögen) aufgeführt. Die Fernangriffsart wird folgendermaßen interpretiert: Ein "8 Fern-Zauber (3)" ist ein magischer Fernangriff der Stärke "8", der während einer (einzigen) Schlacht drei Mal ausgeführt werden kann.

Für jede Einheit wird darüber hinaus die Verteidigungskapazität (Schilde), der Widerstandswille gegen Zauberangriffe (Kreuze) und die Trefferkapazität (Herzen) angegeben. Schließlich wird auch die Fortbewegungsgeschwindigkeit der Truppe sowie deren besondere Fähigkeiten aufgelistet (Beschreibungen dazu finden Sie im Abschnitt **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten**).

Herbeigerufene Wesen

Obwohl die herbeigerufenen (übernatürlichen) Wesen den normalen Einheiten ähnlich sind (siehe **Normale Einheiten**), gibt es einige grundlegende Unterschiede. Diese Kreaturen werden aus anderen Existenzebenen in den Herbeirufungskreis eines Zauberers gerufen und unterstehen dann seinem oder ihrem Willen. Sowohl das Herbeirufen als auch das Bei-Laune-Halten (der Unterhalt) dieser übernatürlichen Wesen kostet allerdings Zauberkraft. Im Gegensatz zu den normalen Einheiten sind sie bei ihrem Erscheinen bereits auf ihrem endgültigen Erfahrungsstand und entwickeln sich daher auf Arcanus und Myrror diesbezüglich nicht weiter.

Alle herbeigerufenen Wesen weisen grundsätzlich die Merkmale des Zauberreiches auf, aus dem sie gerufen wurden. Die aus der Kraft der Todesmagie hervorgegangenen Kreaturen (einschließlich der Wesen der Zwischenwelt) sind jedoch mit einigen anderen Besonderheiten gewappnet. Sie werden als "Kreaturen des Todes" bezeichnet und sind gegenüber der Kälte-, Gift- und Todesmagie immun. Darüber hinaus machen sie keinen normalen Heilungsprozeß durch, wie etwa die normalen Einheiten oder die anderen übernatürlichen Wesen, sondern erholen sich von einer Schwächung mit Hilfe einer besonderen Regenerationsfähigkeit oder durch Lebensdiebstahlsangriffe (Einzelheiten zu den hier erwähnten verschiedenen Arten der Immunität, der Regenerationsfähigkeit und den Lebensdiebstahlsangriffen entnehmen Sie dem Abschnitt **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten**). Obwohl sie nach einer Schädigung nicht sonderlich gut heilen, sind die Unterhaltskosten für die Kreaturen des Todes wesentlich geringer als für Wesen mit vergleichbaren Kräften aus anderen Zauberreichen.

In **Tabelle J** des **Anhangs** sind alle Arten von Wesen aufgeführt, die Sie in *Master of Magic* herbeirufen können. Aufgelistet wird auch die Anzahl der Figuren einer herbeigerufenen Einheit, das Zauberreich, aus dem sie hervorgegangen sind, die Aufrechterhaltungskosten (in Mana), die Nahkampfstärke, die Fernangriffsstärke, die Verteidigungskapazität, der Widerstandswille gegen Zauberangriffe, die Trefferkapazität (Trefferpunkte), sowie die Fortbewegungsgeschwindigkeit und -art. Schließlich sind hier auch etwaige besondere Fähigkeiten mitangegeben, die den jeweiligen Wesen eigen sind. Weitere Informationen zu den grundlegenden Einheit-Statistiken oder besonderen Fähigkeiten finden Sie in den Abschnitten **Grundlegende Einheiten-Informationen und Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten.**

Fernangriffe werden nach dem folgenden Muster beschrieben: Ein "4 Wurfgeschoß (3)" entspricht einem Angriff mit Wurfgeschossen der Stärke "4", der von einer Einheit während einer (einzigen) Schlacht drei Mal durchgeführt werden kann.

Söldner und Helden

Von Zeit zu Zeit kommt es vor, daß sich herumstreifende Truppen und Helden auf Ihre Seite schlagen möchten. Je berühmter Ihr Zauberer dabei ist, desto häufiger werden umherziehende Söldner auf ihn zukommen, und desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, daß diese eine hohe Kampferfahrung mit sich bringen. Söldner sind grundsätzlich in Gruppen von ein bis drei Einheiten anzutreffen. Beachten Sie auch, daß Söldner, die keine Helden sind, niemals den übernatürlichen Wesen angehören. Ein Zauberer mit einem ruhmreichen Ruf hat hierbei die besten Chancen, gleichzeitig von mehreren Einheiten um Aufnahme in seine Dienste gebeten zu werden. Weiteres dazu können Sie unter **Ruhm** nachlesen.

Die meisten Söldnereinheiten verlangen für den Beitritt in Ihre Armee sowohl eine Anfangszahlung in Gold (wobei sich die Höhe nach dem Erfahrungsstand der Einheiten richtet) als auch die entsprechenden Unterhaltskosten (in Gold und Nahrungsmitteln - Helden benötigen kein Freßchen!). Wenn Sie mit den Söldnern ins

Geschäft kommen, wird der anfängliche Zahlungsbetrag von Ihren Goldvorräten abgezogen, woraufhin die (aktivierte) Einheit in Ihrer Zauberfestung erscheint. Ein besonderes Charisma (siehe **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten**) oder eine ruhmreiche Vergangenheit ermöglicht es Ihrem Zauberer, Truppen zu geringeren Anfangskosten anheuern zu können. Sobald die Söldner oder Helden erst einmal in Ihre Dienste aufgenommen worden sind, unterstehen sie Ihrem Befehl und werden aus Ihrer Armee nur dann ausscheiden, wenn sie im Kampf fallen oder entlassen werden.

HELDEN

Helden sind Söldner mit außergewöhnlichen Eigenschaften und Fähigkeiten. Zum einen sind sie in der Lage, wirksame Artefakte zu werfen (siehe **Artefakte**), zum anderen besitzen sie oftmals einzigartige Eigenschaften, die die Möglichkeiten ihres Zauberermeisters wesentlich verbessern. Außerdem können Helden einen Erfahrungsstand erreichen, von dem normale Truppenmitglieder nur träumen können!

Wenn sich ein Held in eine Zauberfestung begibt, um sich einem Magier anzubieten, heißt dies jedoch nicht, daß der Zauberer ihn auch anheuern muß. Wird ein Held abgelehnt, kehrt er zu einem späteren Zeitpunkt und mit einem höheren Erfahrungsstand wieder zurück. Die auf diesem Wege erzielte Erfahrungssteigerung kann jedoch nur bis zur Kommandantenebene fortgeführt werden (siehe **Tabelle des Erfahrungsstands der Helden**). Ein Held, der Ihnen seine Dienste anbietet, bringt demnach niemals einen höheren Erfahrungsstand als den eines Kommandanten mit sich. Eine Ausnahme bildet "Der Auserwählte", der selbst nach seinem Tod wieder herbeigerufen werden kann (siehe weiter unten). *Beachten Sie, daß jeweils nur sechs Helden gleichzeitig für einen Zauberer arbeiten können und sich keine weiteren Helden bei Ihnen vorstellen, wenn Ihr Kontingent erschöpft ist!*

Die Gesamtzahl der in *Master of Magic* vorkommenden Helden-Prototypen beträgt 35. Die besonderen Fähigkeiten und Statistiken der meisten Helden sind von Spiel zu Spiel verschieden. Einige Helden lassen sich überhaupt nur dann blicken, wenn der Zauberer die Lebens- oder Todesmagie beherrscht, und der mächtigste von allen Helden ("Der Auserwählte") muß sogar herbeigerufen werden (siehe den Zauberspruch Inkarnation im **Zauberbuch**-Begleitheft). Sie können angeheuerte Helden übrigens beliebig umbenennen.

Will oder kann ein Zauberer für das Warten auf neue Helden nicht die nötige Geduld aufbringen, kann er mit Hilfe der obskuren Zaubersprüche Held herbeirufen, Meister des Kampfes herbeirufen bzw. der Lebensmagie Inkarnation einen Helden auf seine Zauberfestung herbeizitieren (siehe Zauberbuch-Begleitheft). In diesem Fall verzichtet der Held sogar auf die ihm zustehende Anfangszahlung. Beachten Sie allerdings, daß ein Zauberer nicht verpflichtet ist, einen auf diese Weise herbeigerufenen Helden auch in seinen Dienst zu stellen.

Helden sind als solche natürlich einzigartig. Wenn sie im Kampf ihr Leben lassen müssen, gehen sie Ihnen für immer verloren - wenn sie nicht mit Hilfe der Lebensmagie Resurrektion wieder zum Leben erweckt werden. Die Ausnahme zur Regel bildet - wie bereits erwähnt - "Der Auserwählte", der durch die Lebensmagie Inkarnation erneut herbeigerufen werden kann. Bei seinem Erscheinen durchlebt dieser Held die gleiche Erfahrung, die ihm bei seinem Tod widerfuhr, noch einmal!

Wenn Helden sterben, gehen ihre Wunderwaffen automatisch in den Besitz des Siegers über. Sollte der Held jedoch aus einem der folgenden Gründe (d.h. aufgrund folgender Zaubersprüche) verschwunden sein, gehen alle Gegenstände oder Waffen verloren, die er mit sich führte. Diese Beschwörungen sind: Verbannung, Ruf der Risse, Disintegration, Vertreibung des Bösen, Heiliges Wort oder Wegschicken.

Genau wie bei den normalen Einheiten rufen Sie durch das Anklicken der Heldenbilder mit dem rechten Mausknopf auf den meisten Spielbildschirmen das Einheit-Statistikfenster für den jeweiligen Helden auf. Diese Statistikfenster unterscheiden sich jedoch leicht von denen anderer Einheiten. Beispielsweise erscheinen in der unteren Bildschirmhälfte zwei Pfeile. Durch Anklicken des unteren Pfeils können Sie die besonderen Fähigkeiten und Eigenschaften des Helden einsehen (siehe **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten**). Um wieder zum Einheit-Statistikfenster zurückzukehren, klicken Sie einfach den oberen Pfeil an. Außerdem werden auf diesem Fenster auch die Gegenstände angezeigt, mit denen der Held ausgerüstet ist (siehe **Gegenstände** und **Artefakte**).

Folgende Eigenschaften sind ausschließlich den Helden des Spiels vorbehalten: Agilität, obskure Zauberkraft, Waffenmeister, Schwertmeister, Zauberbeschützt, Konstitution, eigenes Zauberwissen, Führungsqualität, Sagenumwobenheit, Macht, Edelmann, Gebetsmeister, Weisheit und Beschwörungsmeister (die Beschreibungen der einzelnen Eigenschaften und Titel finden Sie im Abschnitt **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten** dieses Handbuchs). Viele dieser Befähigungen kommen dem Helden mit zunehmender Erfahrung zu gute. Die durch diesen Vorteil entstehenden Bonuspunkte werden jeweils im Einheit-Statistikfenster des Helden angezeigt. Beachten Sie, daß einige Helden von vorneherein (entweder aufgrund ihrer Natur oder aus reinem Zufall) anderen in manchen Gebieten überlegen sind. Je nach seiner Befähigung in diesen Gebieten kann er mit seiner besonderen Eigenschaft bis zu doppelt soviel leisten

wie seine weniger begnadeten Kollegen. Der Preis dafür ist allerdings eine Unterlegenheit in anderen Gebieten - ja, teilweise ist er sogar überhaupt nicht befähigt, eine bestimmte Eigenschaft zu nutzen, mit der die anderen Helden wiederum Pluspunkte sammeln.

Der Erfahrungsstand der einzelnen Helden wird jeweils auf ihren Bildern (auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm, dem Armeenbildschirm, dem Stadtbildschirm etc.) durch goldene, silberne und rote Kreise angegeben (siehe **Erfahrungsstand der Helden**).

In **Tabelle K** im **Anhang** dieses Handbuchs sind die Veränderungen der Heldenstatistiken entsprechend ihres zunehmenden Erfahrungsstands aufgelistet.

Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten

Viele Einheiten besitzen besondere Eigenschaften und Fähigkeiten, die sie von den anderen Einheiten abheben. Selbst besondere Fähigkeiten von Standardeinheiten unterscheiden sich noch, je nachdem welches Volk die Truppen stellt. Darüber hinaus können einer Einheit mit Hilfe der Zauberei eine ganze Reihe von neuen besonderen Fähigkeiten hinzugefügt werden (siehe **Zaubersprüche** und **Verzauberungen**). In der folgenden Tabelle sind alle besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten aufgeführt, die den Einheiten zur Verfügung stehen. *Ausschließlich Helden vorbehaltene Eigenschaften sind mit einem Stern (*) gekennzeichnet.*

TABELLE DER BESONDEREN EIGENSCHAFTEN UND FÄHIGKEITEN DER EINHEITEN

Besondere Eigenschaft — Charakteristika

*Agilität ..... Erhöht die Verteidigungskapazität (Schilde) um 1 für jede Erfahrungsstufe des Helden.

*Obskure Zauberkraft Erhöht die Fernangriffsstärke um 1 für jede Erfahrungsstufe des Helden.

Verteidigungsbrechender Angriff Halbiert die Verteidigungskapazität (Schilde) der Verteidiger (wird abgerundet).

*Waffenmeister.....Am Ende jeder Runde erhalten alle Einheiten derselben Gruppe (außer anderen Helden) 2 zusätzliche Erfahrungspunkte (für jede Erfahrungsstufe des Helden).

*Schwertmeister...Erhöht die Erfolgswahrscheinlichkeit aller Angriffe um 1 (d.h. um 10%) für jede 2 Erfahrungsstufen des Helden.

+(Zahl) Trefferbonus Erhöht die Trefferwahrscheinlichkeit um 10% (multipliziert mit der Bonuszahl).

Bauarbeiter.....Kann Straßen bauen.

Furcht einflößen....Im Nahkampf können Gegner damit praktisch kampfunfähig gemacht werden; die Wahrscheinlichkeit, daß diese Strategie zum Erfolg führt, hängt vom Widerstandswillen (Kreuze) des Verteidigers ab.

*Zauberbeschützt..Bietet dem Angegriffenen immer ausreichenden Schutz.

*Konstitution.....Erhöht die Trefferkapazität (Herzen) um 1 für jede Erfahrungsstufe des Helden.

Schaffung eines Außenpostens Kann Außenposten bauen.

Erschaffung von Wesen der Zwischenwelt Wenn Einheiten im Kampf zerstört werden, können hiermit neue Wesen der Zwischenwelt erschaffen werden. Wurde mehr als die Hälfte der Trefferpunkte einer ausgelöschten Einheit von einer Kreatur mit dieser Gabe zunichte gemacht, erheben sich die Figuren - unter Aufsicht ihrer ehemaligen Gegner - nach der Schlacht wieder aus ihren Gräbern! Diese neuen, aus Wesen der Zwischenwelt bestehenden Einheiten besitzen die gleichen Fähigkeiten wie zuvor, *können aber nicht noch einmal einen Heilungsprozeß durchmachen.* Außerdem können diese Einheiten nicht neu erschaffen werden, wenn ein Kartenquadrant bereits neun Einheiten enthalten hatte. Beachten Sie, daß Wesen der Zwischenwelt als Kreaturen des Todes gelten.

Herbeirufen von Wesen Ermöglicht einer Einheit das Herbeirufen von Wesen (bestimmt durch die besondere Eigenschaft der Einheit) als Alternative zu einem Angriff während einer Gefechtsrunde. Herbeigerufene Einheiten werden nach dem Zufallsprinzip auf dem Kampfbildschirm plaziert und nach Beendigung der Schlacht wieder aufgelöst.

Todesblick .....Vor einem (offensiven oder defensiven) Nahkampf muß jeder nahestehende Gegner zunächst dem Todesblick widerstehen, oder ergeht daran zugrunde. Im letzteren Fall besteht für die gegnerische Figur keine Möglichkeit mehr, einen Gegenangriff einzuleiten.

Todesberührung...Sobald sich Truppen im Nahkampf gegenüberstehen (sei es zum Angriff oder zur Verteidigung), muß für jede Figur, die diese Gabe besitzt, ein gegnerisches Truppenmitglied der Todesberührung widerstehen, oder es geht daran auf der Stelle zugrunde gehen.

Blick der Verdammnis Vor dem (offensiven oder defensiven) Nahkampf wird dem Gegner automatisch ein dem Blick der Verdammnis entsprechender Schaden zugefügt, ohne daß er sich in irgendeiner Weise dagegen schützen konnte. Erliegt ein Gegner einem solchen Angriff, gibt es keine Möglichkeit des Gegenangriffes mehr.

Feuerhauch .....Vor einer Nahkampfschlacht (gilt nur für Angriffe!) müssen die Gegner dem Feuerhauch widerstehen, um überhaupt ihre Chance auf einen

Gegenangriff wahren zu können.

Feuerimmunität ....Verleiht Immunität gegenüber Feuerhauch, Feuer-Elementarwesen, Zauberangriffen von Feuerteufeln, Feueropferung, Feuerblitz, Flammenschwert, Feuerkugel, Feuerwand, Metallfeuer, Feuersturm, Steinregen und Meteoritenstürmen.

Erstschlag .....Die angreifende Einheit fügt dem Gegner vor dem Nahkampf, aber nach Blickangriffen Schaden zu.

Förster..... In Wäldern erhalten Sie pro Quadrant 1 Bewegungspunkt für alle zusammengezogenen Einheiten.

Laufen mit dem großen Wind Ermöglicht allen zusammengezogenen Einheiten das Fliegen.

Heiligkeits-Bonus Erhöht die Angriffsstärke (Schwerter), Verteidigungskapazität (Schilde) und den Widerstandswillen (Kreuze) aller im Kampf befindlichen Einheiten der eigenen Armee durch Anhebung des Bonus-Levels. Nur der höchste Heiligkeits-Bonus kann jeweils bei einer Auseinandersetzung zum Einsatz kommen.

Täuschungsangriff Der Angreifer kann auf diese Weise die Verteidigungseinrichtungen (Schilde) des Gegners umgehen.

Feueropferung.....Jeder Gegner, der sich in einem Nahkampfgefecht befindet, wird einem Feuerangriff der Stärke 4 ausgesetzt, und zwar zusätzlich zur Nahkampfstärke.

Kälteimmunität .....Verleiht einer Einheit Immunität gegenüber Kälteangriffen: Eisblitze, Eisstürme.

Immunität gegenüber Todesmagie.....Verleiht einer Einheit Immunität gegenüber Zaubersprüchen des Todes und der Furchteinflößung: Schwarzer Wind, Todesfluch, Todesverwünschung, Lebensverzehrung, Schreckenszauber etc.

Immunität gegenüber Täuschungen .....Annulliert den Täuschungs-Bonus bei Täuschungsangriffen und verhilft einer Einheit zur Immunität gegenüber Täuschungszauber: Gedankenfeuer, Hohenangst, Wort der Macht. Außerdem kann die Einheit dadurch unsichtbare Gegner erkennen.

Immunität gegenüber Wurfgeschossen..Verleiht der Einheit Immunität gegenüber Angriffen mit Wurfgeschossen und Pfeilen (Bögen).

Immunität gegenüber Zaubersprüchen...Verleiht der Einheit Immunität gegenüber sämtlichen Zaubersprüchen und magischen Fernangriffen.

*Eigenes Zauberwissen Zaubersprüche, die den Helden vorbehalten und nicht unbedingt in den Zauberbüchern der Zauberer zu finden sind. Sie werden während einer Schlacht angewendet.

Angeborenes Zauberkönnen Ermöglicht einigen Einheiten das einmalige Aussprechen von Zaubersprüchen (pro Schlacht). In den Beschreibungen für Wesen und Einheiten wird dies wie folgt dargestellt: "Kann X pro Schlacht einmal aussprechen" - wobei "X" für den jeweiligen Zauberspruch steht.

Unsichtbarkeit .....Die Erfolgswahrscheinlichkeit des Gegners, einen Treffer zu landen, wird um 1 (d.h. um 10%) verringert. Verleiht darüber hinaus Immunität gegenüber Fernangriffen, wenn sich der Angreifer noch nicht im angrenzenden Quadranten befindet.

Große Schilde.....Erhöht die Verteidigungskapazität (Schilde) gegenüber Fernangriffen um 2 - einschließlich Wurfgeschossen, Zauberangriffen, Felsbrocken, sowie Wurf- und Hauchangriffen.

*Führungsqualität Erhöht die Nahkampfstärke aller auf dem Schlachtfeld befindlichen Einheiten um 1 pro drei Erfahrungsstufen des Helden. Beachten Sie, daß dieser Bonus den Einheiten der Zwischenwelt sowie schwarz- und chaoskanalisierten Einheiten, die ursprünglich normale Einheiten waren, nicht zur Verfügung steht. Nur der jeweils höchste Führungsqualitäts-Bonus findet bei Auseinandersetzungen Berücksichtigung.

*Sagenumwobenheit Dem Ruhmreichtum des Zauberers wird 1 Punkt pro drei Erfahrungsstufen des Helden hinzugefügt. Erhöht die Stärke der Söldner sowie die Häufigkeit, mit der sie den Magier aufsuchen. Gleichzeitig werden ihre Anstellungskosten herabgesetzt.

Lebensdiebstahl...Ersetzt den standardmäßigen Nahkampf durch eine Widerstandseinschätzung. Der Gegner (Verteidiger) wird hierbei gezwungen, den eigenen Widerstandswillen gegen jeden Punkt der Nahkampfstärke des Angreifers (Schwerter) abzuwägen. Für jedes negative Einzelergebnis verliert der Gegner eine Stufe seiner Trefferkapazität (Herzen). Für jede doppelte Negativeinschätzung erhält der Angreifer zusätzliche Trefferkapazität (ein Herz). Wird der Gegner auf diese Weise ganz aus dem Weg geräumt, und wurden dabei mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte gestohlen, wird die Truppe zu einer Einheit der Zwischenwelt. Es gelten dann dieselben Regeln wie bei der "Erschaffung von Wesen der Zwischenwelt".

Blitzhauch .....Vor einer Nahkampfschlacht kann der Angreifer einen verteidigungsbrechenden Blitz abfeuern (siehe "Verteidigungsbrechender Angriff"). Vom Blitzhauch erschlagene Einheiten besitzen keine Möglichkeit des Gegenangriffs mehr. Die Stärke der verschiedenen Angriffsblitze ist in der **Tabelle der herbeigerufenen Wesen** aufgeführt.

Angriff über große Reichweiten .....Angriffe mit Pfeil- und Wurfgeschossen, die über eine große Entfernung hinweg ausgeführt werden, können zu einem Punktabzug von höchstens 1 führen (siehe **Fernangriffe**).

Glück..... Erhöht die Angriffs- und Verteidigungskapazität sowie den Widerstandswillen einer Einheit um 1 (d.h. eine um 10% erhöhte Erfolgswahrscheinlichkeit, mit dem Schwert einen Treffer zu landen oder mit dem Schild einen Angriff abzuwehren, und eine um 10% erhöhte Wahrscheinlichkeit, alle Widerstands-einschätzungen zu bestehen).

Verschmelzung mit

Zauberknoten .....Ermöglicht die Verschmelzung von Wach- und Zaubergeistern mit Zauberknoten, um die ungerichtete Zauberkraft der Knoten zu Ihrem Zauberer übertragen zu können.

*Macht .....Erhöht die Nahkampfstärke um 1 (Schwert) pro Erfahrungsstufe.

Bergsteiger .....Auf Bergen und in hügeligen Gegenden müssen Sie nur 1 Bewegungspunkt pro Kartenquadrant für alle Einheiten zahlen.

Naturheiler .....Heilt (pro Runde) zusätzlich zum normalen Heilungsprozeß 20% aller in einer Schlacht erhaltenen Schwächungen (dies gilt für alle zusammengezogenen Einheiten mit einem Heiler). Es können jedoch keine Wesen aus der Zwischenwelt und Kreaturen des Todes geheilt werden.

Annullierung des Erstschlags Macht die besondere Fähigkeit des Gegners, einen Erstschlag auszuführen, zunichte; zeigt jedoch keinerlei Wirkung bei Hauch-, Wurf- oder Blickangriffen.

*Edelmann .....Unterhaltskosten entfallen. Bringt dem Zauberer 10 Goldstücke pro Runde ein!

Körperlosigkeit .....Jegliche Überland-Truppenbewegung zählt als 1 Bewegungs-punkt pro Quadrant. Körperlose Wesen können durch Mauern gehen und sind gegenüber Versteinerungen und Waffen immun.

Pfadfinder .....Alle zusammengezogenen Einheiten erhalten bei Überland-bewegungen einen Bewegungspunkt für jeden durchwanderten Kartenquadranten.

Ebenenreise .....Ermöglicht einer Einheit, nach Belieben zwischen den beiden Ebenen (den Welten Arcanus und Myrror) hin und her zu reisen.

Giftangriff .....Verteidiger müssen für jeden Angriffsstärkepunkt den nötigen Widerstand aufbringen oder einen Schadenspunkt hinnehmen. Giftangriffe werden zusätzlich zu Nahkampfangriffen ausgeführt.

Giftimmunität .....Giftangriffe lassen eine Einheit mit Giftimmunität völlig kalt.

*Gebetsmeister ...Erhöht den Widerstandswillen aller auf dem Schlachtfeld befindlichen Einheiten um 1 (10%) pro Erfahrungsstufe des Helden. Nur der mächtigste Gebetsmeister oder der allgemeine Widerstandswille kommt hierbei zum Einsatz.

Säuberung .....Ermöglicht die Entfernung (Säuberung) jeglicher Verzauberungen auf einem Kartenquadranten. Dazu sind allerdings jeweils 4 Runden erforderlich.

Großes Zittern .....Die Gesamtzahl der für eine Einheit während der laufenden Schlacht noch verbleibenden Fernangriffe. Der gesamte Munitionsvorrat wird nach der Schlacht ersetzt. Das große Zittern gibt die für eine Schlacht noch ausführbaren Angriffsschläge (Pfeile) an.

Regeneration .....Einheiten mit Regenerationsfähigkeit erhalten pro Kampfphase 1 Trefferpunkt (Herz) und heilen nach Abschluß der Schlacht wieder völlig. Wurde eine Einheit in einem Gefecht vernichtet, obwohl ihr Zauberer insgesamt siegreich war, wird sie anschließend wieder (völlig geheilt) zum Leben erweckt. Stand die Einheit jedoch auf der Verliererseite, ist sie für immer verloren.

Allgemeiner Widerstandswille Erhöht während einer Schlacht den Widerstandswillen (Kreuze) aller eigenen Einheiten um den bereits bestehenden Bonus-Level dieser Eigenschaft. Nur der mächtigste Gebetsmeister oder der allgemeine Widerstandswille können diesen Bonus erhalten.

*Weisheit .....Erhöht die Punktzahl für das Studium der Zaubersprüche um 3 pro Erfahrungsstufe (gilt nur für den Zauberer, in dessen Dienste dieser Held steht).

Fernspähen .....Erhöht die Fähigkeit einer Einheit, Späheinsätze über weitere Entfernungen durchzuführen, um den jeweiligen Punktestand für diese Gabe. Fliegende Einheiten besitzen normalerweise einen Späh-Level von 2, andere Einheiten einen Level von 1.

*Beschwörungsmeister.. Einheiten mit einem Beschwörungsmeister können während einer Schlacht Beschwörungen einsetzen, ohne dabei den Zaubervorrat des Magiers anzapfen zu müssen. Für jede Erfahrungsstufe im Beschwören bekommt der Held 5 Verzauberungspunkte (Mana). Befindet sich der Held gerade auf demselben Quadranten wie die Zauberfestung, werden die Beschwörungskünste des Zauberers um die Hälfte seiner Verzauberungspunkte erhöht (siehe Verzauberungen).

Beschwörungsgabe Ermöglicht einer übernatürlichen Einheit, einen beliebigen Kampfzauber ihres Zauberreiches auszusprechen (Lebens-, Todes-, Chaos-, Natur- und Hexenmagie). Dabei kommt die für jede Schlacht festgelegte Zauberkraft zum Tragen.

Versteinerungsblick Vor einer (offensiven oder defensiven) Nahkampfschlacht werden die Gegner auf dem angrenzenden Quadranten zu Stein, wenn sie gegen diese Gabe keinen Widerstand aufbringen können. Figuren, die vor einer Schlacht versteinert wurden, sind nicht in der Lage, Gegenangriffe durchzuführen.

Versteinerungsimmunität Folgende Versteinerungsversuche zeigen auf diese Einheiten keinerlei Wirkung: Versteinerungsblick, versteinernde Berührung und Versteinerung.

Versteinernde Berührung Pro Figur mit dieser Gabe wird eine gegnerische Einheit versteinert, wenn sie dagegen keinen Widerstand leisten kann. Dies gilt zusätzlich zu allen Nahkampfangriffen. Obwohl die versteinernde Berührung während des Nahkampfes eingesetzt wird, tritt die Wirkung erst nach Abschluß der Schlacht ein. Dadurch ist versteinerten Einheiten die Möglichkeit gegeben, Gegenangriffe durchzuführen.

Teleportation .....Für 2 Bewegungspunkte kann sich eine zur Teleportation fähige Einheit auf jeden beliebigen freien Quadranten der Gefechtskarte begeben.

Wurfgeschosse ....Wurfgeschosse werden vor einem Nahkampfangriff gegen fliegende Einheiten in angrenzenden Quadranten eingesetzt. Beachten Sie, daß Angriffe mit Wurfgeschossen zusätzlich zu normalen Nahkampfangriffen ausgeführt werden können. Gegner, die einem Wurfgeschoß zum Opfer fallen, haben keine Möglichkeit mehr zu Gegenangriffen.

Wesen der Zwischenwelt Diese Wesen können keinen Heilungsprozeß durchmachen. Während sie die Vorteile der Kreaturen des Todes für sich in Anspruch nehmen können (dies sind Kälteimmunität, Immunität gegenüber

Giftangriffen und Todesmagie), sind sie jedoch gleichzeitig für solche Zaubersprüche anfällig, die speziell auf sie abgestimmt sind.

Mauerzertrümmerung. Verleiht die Fähigkeit, einen Teilabschnitt einer Steinmauer mit 50%iger Wahrscheinlichkeit zu zerstören, wenn sich die Einheit an einem Mauerabschnitt befindet, hinter dem die Stellungen der Zieleinheit liegen. Die Erfolgswahrscheinlichkeit reduziert sich auf 25%, wenn der Zielabschnitt aus der Ferne attackiert wird. Einheiten, denen diese Fähigkeit verliehen ist, können auf diese Weise in derselben Runde einen Nahkampfangriff auf angrenzende Einheiten hinter der Mauer einleiten. Bei Fernangriffen wird zusammen mit der Mauerzertrümmerung auch die gegnerische Einheit angegriffen, die im Kartenquadranten des betreffenden Mauerabschnitts stationiert ist. Kann eine Mauer so nicht zu Fall gebracht werden, können die verteidigenden Truppen den Vorteil der schützenden Mauer für ihre Zwecke nutzen. Sollte die Mauer allerdings zusammenbrechen, haben die Verteidiger schlechte Karten.

Warpverzauberte Wesen. Warpverzauberte Wesen sind Wesen, die entweder durch Chaos-kanäle positive Veränderungen erfahren haben oder von Warp-Kreaturen negativ beeinflußt worden sind. In jedem Fall sind sie gegenüber allen Zaubersprüchen anfällig, die auf die Kreaturen der Chaosmagie abgezielt werden.

Waffenimmunität. Verleiht Einheiten eine nahezu vollständige Immunität gegenüber Angriffen normaler Einheiten - vorausgesetzt, der Angriff erfolgt nicht mit Mithril-, Adamantium-, gesegneten oder Flammenwaffen. Die Verteidigungskapazität (Schilde) der betreffenden Einheiten erhöht sich automatisch auf 10 (wenn sie nicht ohnehin schon wenigstens 10 Punkte beträgt). Diese Gabe ist gegenüber Angriffen von übernatürlichen Wesen wirkungslos.

Netz. Hält eine gegnerische Einheit gefangen. Ein Entkommen aus dem Netz erfordert dessen Zerstörung (durch Zufügung eines Nahkampfschadens, der die Trefferkapazität des Netzes von 12 Punkten zunichte macht). Eine einmal in einem Netz gefangene Kreatur kann für die verbleibende Gefechtsdauer nicht mehr fliegen. Eine Einheit, die ein Netz besitzt, kann dieses nur einmal pro Schlacht einsetzen.

Artefakte

Die sich zur Zeit in Ihrem Besitz befindlichen Artefakte können durch Aufrufen des Gegenstände-Bildschirms vom Armeenbildschirm eingesehen werden. Klicken Sie dazu einfach das Bild des gewünschten Artefakts mit dem rechten Mausknopf an. Artefakte können entweder von Helden eingesetzt werden (sie erscheinen in den Fächern neben den Heldenporträts auf dem Gegenstände-Bildschirm) oder durch Anklicken des entsprechenden Artefakts über dem Amboß auf dem Gegenstände-Bildschirm zerstört werden, um Mana zu erhalten (siehe **Gegenstände**).

Artefakte können auf verschiedene Weise erworben werden: als Schatz aus Ruinen oder aus Höhlen, in denen Kreaturen hausen, durch den Tauschhandel mit Händlern

sowie durch das Aussprechen der obskuren Zaubersprüche Gegenstand verzaubern oder Artefakt herstellen.

HÄNDLER

Von Zeit zu Zeit bieten Ihnen herumziehende Händler die Möglichkeit an, wirksame Artefakte zu erstehen. Wenn Sie zu einem Geschäft bereit sind, klicken Sie "Ja" an. Daraufhin wird der Preis für das Artefakt von Ihren Goldvorräten abgezogen, und Sie gelangen automatisch zum Gegenstände-Bildschirm (siehe **Gegenstände**), auf dem Sie den neuen Artefakt im Kellergewölbe Ihrer Zauberfestung lagern oder ihn dem entsprechenden Helden zuteilen können. Denken Sie daran, daß ein charismatischer Magier (siehe **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten**) mit einem erheblichen Preisnachlaß für Handelswaren rechnen kann!

HERSTELLUNG VON ARTEFAKTEN

Sobald Ihr Zauberer der obskuren Zaubersprüche Gegenstand verzaubern und Artefakt herstellen mächtig ist, können Sie einzigartige Zaubergegenstände für Ihre Helden kreieren. Beachten Sie, daß der Unterschied zwischen diesen beiden Zaubersprüchen in der Stärke des Zaubers besteht, der in ihren jeweiligen Artefakten steckt. Gegenstände, die mit Hilfe des Zauberspruchs Artefakt herstellen geschaffen wurden, besitzen ein weitaus höheres Machtpotential als die verzauberten Gegenstände. (Ausschließlich Beschwörungen, die 200 oder weniger Mana kosten, können durch Anwendung des Zauberspruchs Gegenstand verzaubern in einen Gegenstand hineingezaubert werden. Mit Hilfe des Zauberspruchs Artefakt herstellen können Sie jegliche Beschwörung in einen Gegenstand hineinzaubern).

Beginnen Sie mit der Herstellung eines Gegenstandes, indem Sie einen der beiden oben erwähnten Zaubersprüche in Ihrem Zauberbuch anklicken. Daraufhin gelangen Sie zum Artefaktherstellungs-Bildschirm.

Wählen Sie nun die Art des Gegenstands, den Sie herstellen möchten. Beachten Sie dabei jedoch, daß nicht alle Gegenstände mit beliebigen Verzauberungen versehen werden können (Einzelheiten finden Sie in der untenstehenden Tabelle)! Zu den geeigneten Gegenständen zählen Waffen (Bogen, Axt, Streitkolben, Schwert, Stock oder Zauberstab), Rüstungen (Kettenhemd, Panzerhemd oder Schild) sowie einige andere Gegenstände (Mantel, Handschuh, Helm, Reichsapfel, Anhänger oder Ring).

Um einen Gegenstand zu wählen, klicken Sie den Knopf mit dem Namen der gewünschten Gegenstandsart an und scrollen dann mit Hilfe der Pfeile in der oberen linken Ecke des Artefaktherstellungs-Bildschirms durch die Abbildungen (indem Sie die Pfeile anklicken), bis Sie einen Gegenstand gefunden haben, der Ihren Vorstellungen bzw. der gewünschten Art von Gegenstand entspricht. Beachten Sie, daß für den Gegenstand an sich (d.h. ohne zusätzliche Verzauberungen) bereits ein Grundpreis in Mana entrichtet werden muß. Diese Grundkosten werden in der unteren rechten Ecke des Bildschirms angezeigt. Sollten Sie ihre Meinung ändern und einen anderen Gegenstand wählen, *nachdem* Sie bereits mit der Auswahl der Verzauberungen für Ihren Artefakt begonnen haben, verschwinden automatisch alle "illegalen" Beschwörungen.

Die verschiedenen Arten von Verzauberungen, mit denen Sie Ihren Artefakt präparieren können, werden zur Auswahl auf dem Bildschirm angezeigt. Bis zu vier Verzauberungen können Sie in Ihren Gegenstand einbauen. Sie wechseln eine bereits markierte (gewählte) Verzauberung, indem Sie diese einfach erneut anklicken. Beachten Sie, daß die in der unteren rechten Ecke erscheinenden Manakosten für die Ausformung Ihres Gegenstandes mit jeder zugefügten Verzauberung zunehmen. *Denken Sie daran, daß Offensiv- und Defensiv-Bonusse (Erhöhungen der Angriffsstärke bzw. Zunahmen und korrekte Einschätzungen der Verteidigungskapazität), für Gegenstände, die nicht zu den Waffen oder Rüstungen zählen, doppelt so viel kosten wie für andere Gegenstandsarten!*

Der in die Gegenstände eingearbeitete Zauber (die Gesamtheit der für den Gegenstand erworbenen Verzauberungen) ist von permanenter Dauer und kann nicht wieder aufgehoben oder neutralisiert werden. Außerdem erfordert er keine weiteren Aufrechterhaltungskosten!

Fünf verschiedene Arten von Verzauberungen können in einen Gegenstand plaziert werden: nicht-magische Angriffs-, nicht-magische Verteidigungs-, Fortbewegungs-,

allgemeine und zauberspruchspezifische Verzauberungen.

- **Nicht-magische Angriffsverzauberungen** umfassen Trefferbonusse (10% pro Punkt) und Bonusse für die Angriffsstärke (Schwerter). Diese Bonusse gelten nur für den Helden, der den Artefakt im Kampf einsetzt.
- **Nicht-magische Verteidigungsverzauberungen** beinhalten Verteidigungs- und Widerstands-Bonusse (Schilde bzw. Kreuze). Diese Bonusse erhöhen den Stand der Verteidigungskapazität bzw. des Widerstandswillens des entsprechenden Helden.
- **Fortbewegungsverzauberungen** erhöhen die Geschwindigkeit bei Überlandmärschen und in Kämpfen, mit der sich der Held, der diesen Gegenstand mitführt, fortbewegen kann.
- **Allgemeine Verzauberungen** lassen sich nochmals unterteilen in:

a) **Zauberkünste**, die die bereits vorhandenen Beschwörungskünste des Helden um den angegebenen Wert anheben können.

b) **Zauberladung**, mit der die angegebene Anzahl von Kampfverzauberungen (die vom jeweiligen Helden nur einmal pro Schlacht eingesetzt werden können) in den Artefakt eingebettet werden kann. Dabei muß Ihr Zauberer schon einer Kampfbeschwörung mächtig sein, ehe er diese in den Gegenstand hineinzaubern kann. Die Kosten für diese Einbettung errechnen sich nach den Kosten für das Aussprechen des Zauberspruchs.

c) **Zauberpotenzierung**, die eine Abnahme des gegnerischen Widerstandswillens (d.h. eine der angegebenen Anzahl entsprechende Abnahme der Kreuze) gegenüber wiederholten Zauberangriffen des jeweiligen Helden bewirkt.

- **Zauberspruchspezifische Verzauberungen** ähneln oder entsprechen weitestgehend den gleichnamigen Zaubersprüchen.

Tabelle L im **Anhang** dieses Handbuchs listet alle (nicht-zauberspruchspezifischen) Verzauberungen auf, die Sie in die verschiedenen Artefakte einbetten können. Der maximale Wirkungsgrad einer Verzauberung ist dabei jeweils mitangegeben, wobei nicht unbedingt der höchste Wert für den betreffenden Gegenstand gewählt werden muß. Eine "+6" in der Angriffsspalte bedeutet beispielsweise, daß Sie einen Bonus für die Angriffsstärke (Schwerter) zwischen "+1" und "+6" auswählen können, die der Held dann im Kampf einsetzen kann. Die erhöhte Anzahl der Schwerter erscheint auch im Einheit-Statistikfenster des jeweiligen Helden.

Tabelle M des **Anhangs** führt die verschiedenen Zaubersprüche auf, die den unterschiedlichen Gegenständen zugeteilt werden können. Um einen Zauberspruch in einen Gegenstand einzubetten, müssen Sie ein ausreichendes Wissen (d.h. genügend Zauberbücher) des entsprechenden Zauberreichs besitzen. Die Tabelle ist in die bekannten Zauberreiche aufgeteilt, unter denen die Zauberregister der verschiedenen Magien (z.B. Lebensmagie) aufgeführt sind. Da nicht alle Gegenstände die aufgelisteten Zaubersprüche erhalten können, sind die entsprechenden Anmerkungen mitaufgeführt.

Grundsätzlich ist es so, daß die zauberspruchspezifischen Verzauberungen mit Defensiv- bzw. anderen eigenschaftsverändernden Wirkungen den Besitzer des jeweiligen Gegenstands mit diesen Kapazitäten ausstattet. Offensive Zaubersprüche dagegen (z.B. Waffen) zeigen ihre volle Wirkung erst dann, wenn der Held einen Angriff ausführt. Wenn nicht anders angegeben, hat eine zauberspruchspezifische Verzauberung eines Gegenstandes den gleichen Effekt wie der entsprechende Zauberspruch. Nur die in der Tabelle aufgelisteten Zaubersprüche können auch für die Verzauberung der aufgeführten Gegenstände und Artefakte verwendet werden.

Nach der Wahl der gewünschten Verzauberungen können Sie mit der Herstellung Ihres Artefakts beginnen, indem Sie einfach den OK-Knopf anklicken. Die Herstellungsdauer hängt dabei jeweils von den Anschaffungskosten des Artefakts (Mana) sowie von den Beschwörungskünsten Ihres Zauberers und Ihrem Mana-"Einkommen" pro Runde ab. Beachten Sie, daß die Herstellung extrem wirkungsvoller Gegenstände sehr teuer werden kann und in der Regel eine lange Zeit in Anspruch nimmt! Wie alle normalen Zaubersprüche können Sie Artefakt herstellen und Gegenstand verzaubern abbrechen, indem Sie die jeweilige Verzauberung im Zauberbuch des Zauberers anklicken (um das Zauberbuch aufzurufen, klicken Sie den Zaubers-Knopf auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm an).

Kampf und Verzauberungen

Jetzt ist es an der Zeit, daß wir uns etwas genauer damit beschäftigen, wie man denn nun zum Meister der Magie *(Master of Magic)* wird! Um die beiden Welten zu erobern, muß Ihr Zauberer einige Kämpfe absolvieren und jede Menge Zaubersprüche einsetzen. Die Einzelheiten der Kämpfe können Sie zwar vermeiden, indem Sie bei den Spieleinstellungen die Option 'nur strategischer Kampf' wählen (siehe **Spieleinstellungen**), um das Erlernen einiger rudimentärer Verzauberungstechniken kommen Sie jedoch nicht herum. Die folgenden Abschnitte sollen Ihnen bei Ihrem Weg durch die Kämpfe und Verzauberungstechniken in *Master of Magic* helfen.

Kampf

Zu einem Kampf kommt es immer dann, wenn die Armeen Ihres Zauberers einen von Kreaturen oder gegnerischen Truppen besetzten Landkarten-quadranten betreten, oder wenn gegnerische Truppen einen von Ihren Einheiten besetzten Kartenquadranten einnehmen wollen.

Bevor Sie einen in Feindeshand befindlichen Quadranten betreten, sollten Sie vielleicht erst einmal die darauf verweilenden feindlichen Truppen untersuchen. Klicken Sie hierfür die Gruppe der gegnerischen Einheiten auf der Hauptbewegungs-Ansicht mit dem rechten Mausknopf an. Es erscheint dann ein Einheitenlisten-Fenster, in dem alle gruppierten Einheiten mit jeweils einer Zeile beschrieben werden. Feindliche Truppen benutzen dieselben Statistik-Icons wie Ihre eigenen Truppen. Sie können die Stärke Ihrer Gegner im Nahkampf und in Fernangriffen sehen, sowie ihre Verteidigung, Trefferpunkte, Geschwindigkeit und ihre Fortbewegungsart (siehe **Grundlegende Einheiten-Informationen** und **Tabelle der grundlegenden Fortbewegungsarten**). Wenn Sie die Invasion einer neutralen oder gegnerischen Stadt planen, dann können Sie sich die Anzahl und den Typ der dort stationierten gegnerisschen Truppen ansehen, indem Sie den betreffenden Stadtquadranten auf der Hauptbewegungs-Ansicht mit dem rechten Mausknopf anklicken (siehe **Imperialismus**). Und schließlich erhalten Sie auch jedesmal gewisse Anhaltspunkte über den Gegner, mit dem Sie in einem Kampf rechnen müssen, wenn Sie eine Einheit auf einen Kartenquadranten mit einer Kreaturenhöhle, einem freien Zauberknoten oder ähnlichen Strukturen bewegen. Sie können dann entscheiden, ob Ihre momentane Einheitengruppe der vor ihr liegenden Herausforderung gewachsen ist oder nicht - bevor es zum Kampf kommt.

Sollten Sie beschließen vorwärtszustürmen (oder gegnerische Truppen marschieren auf einen von Ihren Einheiten besetzten Quadranten), dann kommt es

zum Kampf.

Der Kampf findet auf einem Gitter statt, und beide Armeen sind in quadratähnlicher Aufstellung auf entgegengesetzten Seiten des Schlachtfeldes angeordnet. Der Verteidiger bewegt ein paar oder alle seiner Einheiten zuerst. Dann ist der Angreifer dran, und danach bewegen sich die Einheiten des Verteidigers und die des Angreifers abwechselnd, bis eine Seite den Sieg davonträgt (d.h. alle Gegner getötet hat). Ist der Kampf jedoch nach 50 Runden (pro Seite) aus irgendwelchen Gründen immer noch nicht zu Ende, dann wird er abgebrochen, und die übriggebliebenen Invasoren kehren zu ihrem Ausgangsquadranten zurück.

Sämtliche Aktionen (Bewegungen, Angriffe, Verzauberungen usw.) auf dem Kampfbildschirm finden statt, indem Sie die entsprechenden Kartenquadranten, Einheiten oder Knöpfe anklicken.

Unterhalb des Kampfgitters (Schlachtfeldes) befinden sich zwei Verzauberungen-Fenster, eines auf der linken Seite, für die Verteidiger (wobei es sich hier um eine neutrale Stadt, einen Zauberknoten, einen gegnerischen Zauberer usw. handeln kann), - und eines auf der rechten Seite, für die Angreifer. Kampfzauber, die sich auf beide Seiten auswirken, wie z.B. Dunkelheit und Wahres Licht) werden in diesem Fenster gezeigt.

Zwischen den beiden Verzauberungen-Fenstern gibt es drei Bereiche: das Zauber-Informationsfenster, das Aktionsfenster und das Aktive-Einheit-Fenster.

Das Zauber-Informationsfenster ist statistischen Informationen über die Zauberkünste Ihres Zauberers für den gerade stattfindenden Kampf gewidmet.

- **Künste** ist die Gesamtmenge an Mana, die Ihrem Zauberer zur Aussprechung von Zaubersprüchen in diesem Kampf zur Verfügung steht.

Mana bezieht sich auf die Zauberkraftmenge, die Ihr Zauberer in seinen Reserven hat.

- **Reichweite** ist ein Entfernungsmodifikator für die Kosten, die beim Einsatz von Zaubersprüchen in Kämpfen weit entfernt von der Zauberfestung des Zauberers entstehen (siehe **Zaubersprüche im Kampf**).

Das Aktionsfenster enthält sechs Knöpfe, die zur Ausführung von Handlungen (mit Ausnahme von Bewegungen und Angriffen) dienen.

- Der Zauber-Knopf läßt Sie (oder Einheiten, die Zaubersprüche einsetzen) während eines Kampfs Zaubersprüche aussprechen.
- Der Info-Knopf liefert wichtige Informationen darüber, was den momentan geführten Kampf sonst noch beeinflussen könnte, einschließlich Fernverzauberungen (wie z.B. Kreuzzug), Stadtverzauberungen und Zauberknoten.
- Mit Hilfe des Fliehen-Knopfes kann Ihre Armee versuchen, aus der Schlacht zu fliehen. Fliehende Einheiten laufen jedoch Gefahr, bei diesem Versuch zu sterben (die Erfolgsquote liegt bei 50%); nur Helden sind dagegen immun. Beachten Sie, daß aus einer Schlacht geflohene Verteidiger-Einheiten versuchen, einen unbesetzten Kartenquadranten zu betreten. Wenn sie keinen finden, dann sterben sie - auch die Helden unter ihnen.
- Der Automatik-Knopf übergibt die Kontrolle über die Schlacht an den Computer, der dann sämtliche Entscheidungen über die Bewegungen und Zauberaussprechungen Ihrer Einheiten für Sie trifft.
- Der Warten-Knopf bringt Sie zur nächsten Einheit Ihrer Armee, die sich bewegen kann.
- Der Fertig-Knopf beendet die Runde für eine Einheit. Diese kann in der aktuellen Spielrunde nur wieder aktiviert werden, indem Sie ihr Bild auf dem Kampfbildschirm anklicken.

Das Aktive-Einheit-Fenster zeigt Informationen über die momentan aktive Einheit, wobei der Quadrant der aktiven Einheit auf dem Kampfgitter rot umrandet ist. Neben dem Bild dieser Einheit finden Sie winzige Symbole mit Zahlen darauf. Diese Symbole geben die Nahkampfstärke (Schwertsymbol), Fernkampfstärke (Symbole wie Bogen, Feuerkugel oder Felsbrocken symbolisieren Wurfgeschosse, magische Fernwaffen bzw. Felsen, je nachdem, welchen Fernwaffentyp die aktive Einheit besitzt) und übrigbleibende Bewegungspunkte (ausgedrückt entweder durch Stiefel oder Flügel, je nachdem, ob es sich um eine fliegende Einheit handelt oder nicht).

Zusätzlich gibt es noch einen Schadensanzeiger, der am unteren Rand des Bilds der aktiven Einheit verläuft. Ist der Anzeigestreifen grün, dann bleiben der Einheit noch 2/3 oder mehr ihrer gesamten, vollen Kraft (die Summe der Trefferpunkte aller Figuren in der Einheit) übrig. Wenn der Anzeiger gelb ist, hat die Einheit noch zwischen 1/3 und 2/3 ihrer Trefferpunkte übrig. Erscheint der Anzeiger jedoch in rot, dann ist die Einheit extrem geschwächt und es bleiben ihr weniger als 1/3 ihrer Trefferpunkte.

Eine Einheit kann durch Anklicken ihres dreidimensionalen Bilds auf dem Kampfgitter aktiviert werden. Oder aber Sie gehen alle befreundeten Einheiten, die noch Bewegungspunkte übrighaben, nacheinander durch, indem Sie den Warten-Knopf anklicken (durch Anklicken des Knopfes wird die jeweils gezeigte Einheit aktiviert).

Wenn Sie mit Ihrer Maus über die Kartenquadranten des Kampfgitters fahren, erscheinen diese Quadranten mit einer blauen Umrandung. Quadranten, die nicht als Ziele für eine aktive Einheit zur Verfügung stehen, zeigen ein rotes "X", wenn Sie mit dem Cursor über sie hinwegfahren. Gültige Zielquadranten für Aktionen (Angriff oder Bewegung) zeigen verschiedene Symbole, die im folgenden Abschnitt erläutert werden. Durch Anklicken einer befreundeten oder gegnerischen Einheit mit dem rechten Mausknopf wird ein Einheiten-Statistikfenster aufgerufen (siehe **Normale Einheiten**).

Noch ein letzter Punkt: wenn Sie die Option "Zusätzliche Einheiten-Informationen" in den Spieleinstellungen eingeschaltet haben (siehe **Spieleinstellungen**), erscheint eine Kampfeinheitenanzeige in der rechten oberen Ecke des Kampfbildschirms. Diese Option kann durch Drücken der I-Taste auf der Tastatur ein- und ausgeschaltet werden. Diese Kampfeinheitenanzeige enthält einige Informationen, die sich während eines Kampfs als äußerst nützlich erweisen können, wie z.B. die verbleibende Munition der aktiven Einheit (wenn relevant), sowie Mana und Gesundheitszustand der führenden Figur in der aktiven Einheit.

BEWEGUNG

Jede Einheit hat pro Kampfrunde ihre normalen Bewegungspunkte zur Verfügung und kann sich bewegen, bis diese aufgebraucht sind. Ein Angriff verbraucht die Hälfte der gesamten Bewegungspunkte der Einheit, während die normale Bewegung innerhalb des Schlachtfelds bei den meisten Geländetypen einen Punkt pro Quadrant kostet. Ausnahmen hiervon werden weiter unten im Text in einer Tabelle aufgelistet.

Um eine aktive Einheit (siehe obigen Abschnitt) zu bewegen, fahren Sie mit der Maus so lange über leere Quadranten auf dem Schlachtfeld, bis der Cursor die Form eines geflügelten Stiefels annimmt. Jeder Quadrant, über dem Sie dieses Symbol sehen, kann als Zielort für Ihre aktive Einheit gewählt werden. Sie bewegen Ihre Einheit zu einem bestimmten (gültigen, d.h. mit geflügeltem Stiefel versehenen) Quadranten, indem Sie den entsprechenden Zielquadranten anklicken.

Die Runde ist für eine Einheit zu Ende, wenn sie alle ihre Bewegungspunkte verbraucht hat (oder wenn Sie den Fertig-Knopf im Aktionsfenster anklicken).

Kampfbewegung und -gelände

Alle in dieser Tabelle nicht erwähnten Geländearten kosten einen Bewegungs-punkt pro Quadrant.

Gelände	Bewegungspunkte pro Quadrant
Städte	1/2
Hügel	2
Flüsse	2
Straßen	1/2
Unwegsames Gelände (Schmutz)	2
Baum	2

NAHKAMPFANGRIFFE

Nahkampfangriffe werden eingeleitet, indem Sie eine aktive Einheit auf einen Quadranten neben einer feindlichen Einheit bewegen. Als nächstes klicken Sie die feindliche Einheit an, um anzugreifen - der Cursor erscheint dann als ein Paar gekreuzter Schwerter. Die Grundlagen des Nahkampfs und der Verteidigung werden in den Abschnitten **Nahkampfstärke** und **Verteidigung** beschrieben. Einfach ausgedrückt funktioniert es so: Wenn jemand einem anderem eine draufhaut, darf der Gehauene zurückschlagen, wobei Angriff und Gegenangriff gleichzeitig stattfinden. Ausgenommen hiervon sind Hauchangriffe, Blickangriffe, geworfene Waffen und Einheiten mit Erstschlag (siehe **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten Einheiten**), die zuerst loslegen dürfen, bevor das normale Handgemenge des Nahkampfs beginnt. Einzelne Figuren einer Einheit oder sogar ganze Einheiten können hierbei sterben, bevor sie überhaupt je eine Chance zum Gegenangriff bekommen.

Die einzige Beschränkung im Nahkampf besteht darin, daß nicht-fliegende Einheiten fliegende nur dann in einen Nahkampf verwickeln können, wenn sie sie zuvor von einem benachbarten Quadranten aus mit Hauchangriffen, Blickangriffen, geworfenen oder Fernwaffen angegriffen haben. Nicht-fliegende Einheiten können keine normalen Nahkampfangriffe gegen fliegende einleiten. Sobald eine Einheit aber einen Hauchangriff, Blickangriff oder Wurfangriff gegen eine fliegende Einheit gestartet hat, wird die fliegende Einheit wütend, landet und zwingt den Angreifer, einen normalen Nahkampf zu führen. Siehe die Angriffsarten im Anhang.

Nahkampfbeispiel

Während Ihrer Kampfrunde stellt Ihre Basiliskeneinheit fest, daß Sie sich neben einer gegnerischen Einheit befindet, die aus Elfen-Meistern auf regulärer Erfahrungsstufe besteht (d.h. sie besitzen zusätzlich zu ihren Anfangsfähigkeiten ein extra Schwert-und-Kreuz-Icon). Beachten Sie, daß übernatürliche Einheiten (d.h. herbeigerufene Einheiten) nicht an Erfahrung gewinnen können. Sowohl die Basilisken als auch die Elfen sind völlig ungeschwächt. Sie stehen nicht unter dem Einfluß irgendwelcher Zaubersprüche, und auch das Schlachtfeld ist unverzaubert. Sie haben beschlossen, daß Ihre Basilisken diese Elfen-Meister mit voller Wucht angreifen sollen. Nachdem Sie Ihren Cursor auf die Elfen-Meister plaziert haben (die von Ihnen übrigens verächtlich "Elvis-Meister" genannt werden) und das Nahkampf-Icon mit den gekreuzten Schwertern erscheint, klicken Sie die Elfen an, um den Nahkampf zu beginnen. Sobald Sie klicken, passiert folgendes:

Blickangriffe werden vor regulären Nahkampfangriffen absolviert. Da der Basilisk über die Fähigkeit des Versteinerungsblicks verfügt, wird dieser Angriffsteil beendet, bevor es zum Handgemenge des eigentlichen Nahkampfs kommt. Jede der vier Figuren der Elfen-Meister-Einheit muß einen rettenden Wurf gegen Ihren Blickangriff ausführen, um nicht versteinert (ausgeschaltet) zu werden. Elfen-Meister haben einen phantastischen angeborenen Widerstandswillen von 9 (d.h. sie werden mit neun Kreuzen in ihrer Statistik geboren). Der Versteinerungsblick eines Basilisken besitzt einen Rettungsmodifikatoren von -1 und reduziert entsprechend die Widerstandskraft eines Elfen-Meisters um eins auf 8. Da sich die Elfen-Meister jedoch auf der regulären Erfahrungsstufe befinden, bekommen sie hierfür ein extra Kreuz, was ihre Gesamtmenge wieder auf 9 erhöht. Jedes Kreuz erhöht die Chancen, Angriffen durch Verzauberungen und Spezialmagie (wie z.B. dem Versteinerungsblick des Basilisken) zu widerstehen, um 10%. Mit ihren 9 Kreuzen hat jede der vier Elfen-Meisterfiguren also eine 90%ige Chance, dem Blickangriff zu widerstehen. Zum Unglück der Elfen fällt eine ihrer Figuren. Sie wird aus der Einheit entfernt, und der Schadensanzeiger der Einheit wird grün und füllt sich zu 3/4 seiner Länge an (um den Verlust dieser Figur aus der Gruppe anzuzeigen).

Nun hauen beide Einheiten im Nahkampf zur selben Zeit aufeinander ein, d.h. daß die Auswirkungen ihrer gegenseitigen Angriffe gleichzeitig stattfinden (wobei eine Figur, die in dieser Auseinandersetzung zerstört wird, vor ihrem Ausscheiden aus dem Spiel immer noch Zeit hat, ihrem Gegner so feste eine zu verpassen, wie sie nur kann). Lassen Sie uns jetzt zuerst den Angriff des Basilisken gegen die übrig gebliebenen drei Elfen-Meister berechnen.

Der Basilisk besitzt eine Nahkampfstärke von 15, d.h. er hat 15 Schwert-Icons in

seiner Statistik. Also läßt der Computer 15 Würfel vom Stapel, von denen jeder eine 30%ige Trefferchance hat. Der Basilisk hat ein bißchen Glück und kann 5 Treffer mit diesen Würfeln landen. Die Elfen-Meister haben eine Verteidigungsstärke von vier pro Kopf (jede Figur besitzt 4 Schild-Icons in ihrer Statistik). Nun bereitet der erste Elfen-Meister seine Verteidigung gegen die 5 Schläge des Basilisken vor. Der Computer wirft vier Würfel (einen für jeden Schild), wobei jeder von diesen eine 30%ige Chance hat, einen gegnerischen Schlag zunichte zu machen. Leider schießt er total daneben, und alle fünf Treffer landen auf der Elfenfigur. Da jede Elfenfigur nur drei Trefferpunkte hat (d.h. 3 Herzsymbole in ihrer Statistik), wird die getroffene getötet und die 2 übrigen Schläge gehen gegen den nächsten Elfen-Meister. Dieser kommt dazu, sein ganzes Schildarsenal einzusetzen und wirft vier Würfel mit derselben 30%igen Chance, einen gegnerischen Treffer zu stoppen. Er hat etwas mehr Glück als die vorherige Figur, schafft es, einen Treffer abzuwehren und erleidet somit nur einen Schlag. Nach diesem Schlagaustausch stehen also noch zwei Elfen-Meister in dieser Einheit, wobei einer davon einen Treffer einstecken mußte (eines seiner drei Herzsymbole ist verdunkelt).

Bevor diese verheerenden Schläge jedoch ihre Wirkung bei den Elfen zeigen können, läßt der Computer diese zurückschlagen. Jeder der Elfen-Meister verfügt über eine Angriffsstärke (Anzahl der Schwert-Icons) von 6 (5 für ihren Anfangswert, +1 für ihren Truppenstatus als "Reguläre"). Die drei Figuren der Elfen-Meister-Einheit werfen also insgesamt 18 Angriffswürfe gegen die Basilisken. Wie alle Einheiten, haben auch die Elfen-Meister eine Ausgangstrefferchance von 30%. Sie verfügen aber über eine besondere Fähigkeit, die ihnen einen Trefferbonus von +2 verleiht und ihre Trefferchance um 20% erhöht (+10% pro Bonuspunkt). Jeder ihrer 18 Angriffswürfe hat somit eine modifizierte 50%ige Chance, einen Treffer zu landen!

Das Ergebnis ist sehr vorteilhaft für die Elfen-Meister, und sie verzeichnen 13 Treffer bei den Basilisken. Der Basilisk seinerseits besitzt eine Verteidigungsstärke von 4 (vier Schilde). Da die Elfen-Meister jedoch mit der besonderen Fähigkeit der Verteidigungsbrechung ausgestattet sind, können Kreaturen, die sich gegen Elfenschläge zur Wehr setzen wollen, nur die Hälfte ihrer Schilde einsetzen (abgerundet)! Der Basilisk macht also seine mickerigen zwei Verteidigungswürfe mit jeweils einer 30%igen Chance, einen gegnerischen Schlag abzuwehren. Er hat aber Pech, und alle 13 Treffer der Elfen-Meister sitzen, was seine Gesamtstärke von 30 Trefferpunkten (Herzen) auf 17 reduziert. Und jetzt werden die Verluste an beiden Truppen verzeichnet. Der Schadensanzeiger der Elfen-Meister leuchtet gelb und ist etwas weniger als halb voll, da sie die Hälfte ihrer Figuren verloren haben und einer der übrig gebliebenen auch einen Schlag einstecken mußte. Der Schadensanzeiger der Basilisken dagegen leuchtet zwar auch gelb, ist jedoch deutlich mehr als zur Hälfte voll - da sie bei einer Gesamttrefferpunktezahl von 30 nur 13 Schadenspunkte einstecken mußten.

Sie haben nach diesem Schlagabtausch noch die Hälfte Ihrer Bewegungspunkte übrig (Nahkampfangriffe und Angriffe mit Wurfgeschossen verbrauchen nur die Hälfte der Bewegungspunkte einer Einheit), und plazieren den Cursor in Gestalt der gekreuzten Schwerter von neuem auf die Elfen-Meister, in der Hoffnung, daß Ihr verwundeter Basilisk die zwei Figuren, die sich Ihnen noch trotzend entgegenstellen, schon noch erledigen kann. Nachdem Ihr Blickangriff wieder fehlschlägt - wieder dieser nervtötende 90%ige Widerstandswille - kommt es sehr schnell zum Nahkampf.

Ungeachtet der den überlebenden Figuren zugefügten Verletzungen (dargestellt durch die dunklen Herzen in ihren Statistiken), greifen beide Einheiten mit voller Wucht an. Der Basilisk wirft die gleichen 15 Angriffswürfe (Schwert-Icons), jeder davon wieder mit einer 30%igen Trefferchance, landet aber diesmal nur 3 Treffer. Der erste Elfen-Meister (dem nur noch 2 seiner 3 Trefferpunkte bleiben) läßt seine 4 Verteidigungswürfe (Schild-Icons) vom Stapel, jeder davon wiederum mit einer 30%igen Chance, Treffer abzuwehren, und wirft voll daneben. Also werden 2 Ihrer drei Treffer dazu verwendet, diese Figur auszulöschen, während der dritte auf die vier Verteidigungswürfe des letzten noch übrigen Elfen-Meisters stößt. Diesem gelingt es, Ihren letzten Treffer zu blockieren. Der letzte Elfen-Meister ist noch unbeschädigt, aber der Schadensanzeiger seiner Einheit leuchtet rot auf, und zeigt, daß nur noch 25% Stärke der Einheit übrigbleiben.

Bevor sie diese Verluste erleiden, starten die Elfen-Meister ihren Gegenangriff gegen den Basilisken. Jeder von ihnen wirft seine 6 Angriffswürfe, was einen Gesamtangriff von 12 Schlägen ergibt, jeweils wieder wie zuvor mit einer 50%igen Trefferchance. Das Glück ist immer noch auf Seiten der um sich hauenden Elfen, und sie landen wieder 8 Treffer gegen Ihren verwundeten Basilisken. Mit seinen 2 Verteidigungswürfen gelingt es dem Basilisken, einen der Schläge abzuwehren, die anderen 7 finden jedoch ihr Ziel, was zum Verlust von weiteren 7 Herzen führt. Bei einer Gesamtschadensmenge von 20 bleiben dem Basilisken nun nur noch 10 Trefferpunkte. Dadurch färbt sich sein Stärkeanzeiger rot und zeigt nur noch 1/3 seiner Länge. Der rote Streifen gibt eine grafische Darstellung des Schadens, den Ihr Basilisk noch einstecken kann, bevor er stirbt.

Beachten Sie, daß die Elfen-Meister zwar die Fähigkeit des Erstschlags besitzen, sie diese aber nur dann einsetzen können, wenn sie selbst einen Angriff gegen eine andere Einheit starten (d.h. während ihrer Runde, wenn sie ihre eigenen Bewegungspunkte einsetzen). Die Erstschlagsfähigkeit findet also keine Anwendung, wenn mit ihr ausgerüstete Einheiten sich gegen den Nahkampfangriff eines anderen

Spielers zur Wehr setzen. Greifen die Elfen-Meister jedoch den Basilisken an (was als nächstes passieren würde, wenn wir unser Beispiel fortsetzten), werden sowohl der Blickangriff als auch der Erstschlagsangriff gleichzeitig durchgeführt. Somit können etwaige versteinerte Elfen-Meister immer noch einen "Abschiedsschuß" gegen den Basilisken feuern.

Natürlich kann es sein, daß eine Einheit, die 75% ihrer Stärke und drei ihrer vier Figuren verloren hat, es vorzieht zu fliehen, anstatt einen Angriff zu wagen. Eine fliehende Einheit hat eine 50%ige Chance, lebend zu entkommen, ihre verdunkelten Herzen wiederherzustellen und neue Figuren anzuheuern, um ihre alte Stärke zurückzugewinnen (siehe **Einheitengröße und Heilen**).

FERNANGRIFFE

Um einen Fernangriff einzuleiten, braucht eine aktive Einheit eine Fernwaffe (Wurfgeschoß, Zauber oder Felsbrocken, im Aktive-Einheit-Fenster durch einen kleinen Bogen, Feuerkugel bzw. Felsbrocken dargestellt, je nachdem, welchen Fernwaffentyp die betreffende Einheit besitzt) und Munition. Solange die aktive Einheit noch über Munition verfügt (die Kampfeinheitenanzeige in der rechten oberen Ecke hilft Ihnen, das herauszufinden; siehe **Kampf**), können Sie gegnerische Einheiten anklicken, um auf sie zu schießen. Der Cursor erscheint als kleiner Bogen auf gültigen Einheiten für einen Fernangriff. Beachten Sie, daß bei einem Fernangriff fliegende Einheiten von nicht-fliegenden von einem benachbarten Quadranten aus attackiert werden können. Fernangriffe werden auf dieselbe Weise durchgeführt wie Nahangriffe (siehe **Nahkampfstärke** und **Verteidigung**), aber die angegriffene Einheit darf in einem Fernkampf nicht zurückschlagen, und die Trefferchance ist niedriger, wenn das Ziel mehr als 2 Quadranten weit entfernt ist.

Die meisten Einheiten, die Fernwaffen besitzen, verfügen nur über einen begrenzten Munitionsvorrat für diese Waffen (siehe **Liste aller normalen Einheiten** und **Tabelle der herbeigerufenen Wesen**). Wenn ihr die Munition ausgeht, kann eine Einheit keine Fernangriffe mehr durchführen. Eine Ausnahme stellen hierbei viele der felsbrockenwerfenden Kreaturen und Zaubersprüche aussprechenden Helden dar, die zu einem Preis von 3 Mana pro Attacke solange Fernangriffe starten können, bis ihnen die Zauberkraft ausgeht. Beachten Sie, daß magische Fernwaffen im Gegensatz zu anderen Fernwaffen nicht mit Hilfe der besonderen Fähigkeit Waffenimmunität gestoppt werden können.

Sowohl Wurfgeschoß- als auch Felsbrockenfernangriffen geht bei einer großen Entfernung der Dampf aus, es sei denn, die Einheit verfügt über die besondere Fähigkeit Angriffe über große Reichweiten (siehe **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten**). Mit steigender Entfernung zu ihrem Ziel verlieren diese Fernangriffe als "Strafe" einen Teil ihrer Trefferkapazität (sie verlieren einen Trefferpunkt pro zwei Kartenquadranten, beginnend beim dritten von der feuernden Einheit entfernten Kartenquadranten). Beachten Sie jedoch, daß magische Fernangriffe keine Entfernungsstrafen verpaßt bekommen. Wie sich Entfernungen auf die Fähigkeit einer Einheit, auf Distanz zu treffen, auswirkt, wird in der nachstehenden Tabelle gezeigt.

Entfernungsstrafpunkte bei Fernangriffen

Entfernung des Angreifers zum Ziel	*Ausgangschance, das Ziel zu treffen, in Prozent*
1-2 Kartenquadranten	30%*
3-4 Kartenquadranten	20%
5-6 Kartenquadranten	10%
7 oder mehr Kartenquadranten	0%

* Die Ausgangstrefferchance beträgt bei allen Einheiten 30%, diese Tabelle zeigt also die auf Entfernung basierenden Verluste an Treffsicherheit für normale Einheiten. Die Trefferchance kann durch Zaubersprüche oder besondere Gegenstände modifiziert werden. Eine Einheit mit einem Trefferbonus von +1 verfügt zum Beispiel immer über eine 10% höhere Trefferchance (solange keine anderen Treffermodifikatoren Anwendung finden). Das heißt, daß die betreffende Einheit bei einer Entfernung von 1 bis 2 Quadranten eine 40%ige Trefferchance besitzt, während ihre Chancen aus einer Entfernung von 7 Quadranten immer noch 10% betragen.

ZAUBERSPRÜCHE IM KAMPF

Sie können während einer Schlacht Zaubersprüche im Werte von sovielen Zauberpunkten aussprechen, wie Ihre Zauberkünste oder Manareserven erlauben (wobei die kleinere der beiden Mengen maßgebend ist). Ein Zauberer kann nur diejenigen Kampfzaubersprüche einsetzen, die er erlernt hat. Einige der Zauber aussprechenden Helden besitzen eigene Zauberbücher und haben somit Zugang zu Verzauberungen, die der sie beherrschende Zauberer nicht kennt.

Zaubersprüche, die im Kampf eingesetzt werden, kosten im allgemeinen mehr, als wenn sie in Nichtkampfsituationen verwendet werden. Da die Zauberbasis eines Magiers sich in seiner Zauberfestung befindet, müssen Zauberer in einer Schlacht oft die zur Aussprechung eines Zaubers notwendige Zauberkraft von dieser Festung aus zu einem weit entfernten Schlachtfeld "übertragen". Dieser Übertragungsprozeß verschwendet sehr viel Mana (ausgenommen bei Magiern mit Übertragungsgabe, siehe **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten**), und je weiter das Schlachtfeld

von der Zauberfestung entfernt ist, desto teurer wird der Einsatz von Kampfzaubersprüchen. Die Grundregeln lauten hierbei wie folgt: 1) Findet eine Schlacht in einem Umkreis von 5 Kartenquadranten um die Festung des Magiers herum statt, dann kosten Kampfzauber nichts extra. 2) Der maximale Preis eines Kamptzaubers beträgt das Dreifache seines normalen Aussprechungspreises. Der tatsächliche Kostenmultiplikator für Zaubersprüche, die während eines Kampfs ausgesprochen werden, wird im Zauber-Informationsfenster (siehe **Kampf**) neben dem Wort "Reichweite" gezeigt. Beispiel: Eine Reichweite von x1 (mal eins) bedeutet, daß Sie bei der Aussprechung eines Kampfzaubers kein zusätzliches Mana bezahlen. Zeigt der Modifikator x2 (mal zwei) an, dann reduzieren Sie die Zauberkunst-Zahl für diese Schlacht um die Manakosten des Zaubers, entnehmen Ihren Manareserven jedoch die doppelte Menge, aufgrund der Entfernungsstrafe, die das im Übertragungsvorgang verschwendete Mana darstellt.

Die Zauberkünste eines Magiers legen fest, wieviel Zauberkraft er während eines Kampfs für die Aussprechung von Zaubersprüchen aufwenden kann. Die extra Manamenge, die der Einsatz eines bestimmten Zaubers aufgrund der Entfernung des Schlachtfelds zur Zauberfestung des Magiers kostet, zählt jedoch nicht bei der Erreichung dieses Limits (sie wird einfach als Strafe gegen die Manareserven des betreffenden Magiers aufgerechnet).

Um während eines Kampfes Zaubersprüche auszusprechen, klicken Sie den Zauber-Knopf an (siehe **Verzauberungen während des Kampfes**). Beachten Sie jedoch, daß ein Zauberer pro Kampfrunde immer nur einen Zauberspruch verhängen kann! Es erscheint eine Liste aller zur Verfügung stehenden Zaubersprüche. Die Anzahl der farbigen Symbole unterhalb des Zubernamens gibt an, wie oft ein Zauberer (oder ein Zauber verhängender Held) diesen bestimmten Zauber während der ganzen Schlacht maximal einsetzen könnte. Grau schattierte Zaubersprüche stehen nicht zur Verfügung.

Die Wahl einiger bestimmter Zaubersprüche ruft ein Fenster auf, über das Sie gefragt werden, ob Sie Zauberkraft hinzufügen wollen (durch Anklicken und Ziehen des Knopfes auf der Leiste); Sie können dann entscheiden, ob und wieviel extra Mana Sie diesem Zauberspruch verleihen möchten. Diese Zauberspruchcharten besitzen eine Grundstärke, und ihre Wirkung kann durch das Hinzufügen zusätzlichen Manas gesteigert werden (wodurch Ihnen natürlich für zukünftige Schlachtrunden dann entsprechend weniger Mana zur Verfügung steht!).

Zauber aussprechende Helden können ihr eigenes Mana zum Einsatz von Verzauberungen verwenden und unterliegen auch nicht den Entfernungsstrafen, die Magier beim Aussprechen von Zaubersprüchen außerhalb ihrer Zauberfestung erdulden müssen. Helden können entweder ihre eigenen Zaubersprüche aussprechen oder die ihres Zauberers. Der Einsatz einer Verzauberung verbraucht alle Bewegungspunkte, die dem betreffenden Helden in dieser Kampfrunde noch bleiben (zur Aussprechung eines Kampfzaubers benötigt ein Held mindestens einen Bewegungspunkt). Die Gesamtmenge an Mana, die einem Zauber verhängenden Helden für eine ganze Schlacht zur Verfügung steht, ist identisch mit seiner Zauberkunst (diese Zahl erscheint auf dem Einheiten-Statistikfenster des Helden neben dem Zauberaussprechungs-Icon).

Der Einsatz von Artefakten im Kampf

Der Zauber-Knopf erlaubt es Helden auch, die Artefakte in ihrem Besitz zur Aussprechung von Zaubern einzusetzen. Durch Anklicken dieses Knopfes erscheinen alle diejenigen Zaubersprüche, die ein Held aussprechen kann, weil er Artefakte mit "Zauberladung" besitzt (siehe Artefakte). Sie können dann den gewünschten Zauber von dem entsprechenden Artefakt aus verhängen.

KAMPFBEEINFLUSSENDE STRUKTUREN

Stadtmauern

Stadtmauern hindern alle nicht-fliegenden Einheiten daran, die Stadt zu betreten, es sei denn durch die Stadttore. Sie können Fernattacken gegen die hinter den Stadtmauern kauernden Garnisonstruppen starten, nicht-fliegende Verteidiger bekommen jedoch einen Bonus von +3 für die Verteidigung (Schilde) gegen solche Angriffe. Flieger können sich nicht ganz so gut niederkauern und sind Fernangriffen ungeschützter ausgesetzt. Sie erhalten daher nur einen Verteidigungsbonus von einem Schild, wenn sie sich hinter einer Mauer befinden.

Einheiten, die über die Fähigkeit der Mauerzertrümmerung verfügen (siehe **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten**) können Stadtmauern systematisch zerstören und den Angreifern somit besseren Zugriff zu den Garnisonstruppen in der Stadt verschaffen. Außerdem bekommen nicht-fliegende Verteidiger hinter zerstörten Mauerabschnitten nur einen +1-Bonus für ihre Verteidigung gegen Fernangriffe.

Beachten Sie, daß eine Stadt gleichzeitig von magischen und herkömmlichen Mauern umgeben sein kann. Sie haben auch unterschiedliche Auswirkungen (siehe **Gebäudearten** und **Zauberbuch**-Begleitheft). Magische Mauern können aber nicht zertrümmert, sondern nur vertrieben bzw. aufgelöst werden.

Zauberknoten

Zauberknoten können einen Kampf auf zwei Arten beeinflussen. Sie können die Angriffsstärken (Schwerter und Fernwaffen), Verteidigungskapazität (Schilde) und den Widerstandswillen (Kreuze) aller aus dem selben Reich wie der Zauberknoten stammenden Wesen (d.h. ein Naturzauberknoten hat positive Auswirkungen auf alle Kreaturen der Natur, wie z.B. Zauberwichte und Basilisken) um eins vergrößern, wenn diese Kreaturen in einem der von diesem Knoten beherrschten Bereiche kämpfen. Ein von einem Zauberknoten beherrschter Bereich besteht aus dem Gebiet, über das die Aura sich erstreckt, wenn ein Zaubergeist oder Wachgeist mit einem Knoten verschmilzt (siehe **Zauberkraft und Zauberknoten**). Dieser günstige Effekt besteht übrigens, ganz gleich ob ein Geist schon mit einem Knoten verschmolzen ist oder nicht (d.h. nicht-verschmolzene Knoten besitzen eine "unsichtbare" Aura).

Zauberknoten können sich auch bei Zaubersprüchen einmischen. Wenn ein Kampf direkt über einem Zauberknoten stattfindet, besteht eine große Wahrscheinlichkeit, daß Zaubersprüche einer anderen Art als die des Knotens vertrieben werden! Wird ein Zauberspruch aufgelöst, dann verfliegt er, aber das Mana, das seine Aussprechung kostet, wird trotzdem verbraucht. Beispiel: Hexenmagiezauber, die während einer Schlacht über Chaos- oder Naturzauberknoten ausgesprochen werden, versagen mit großer Wahrscheinlichkeit.

Meereskampf

Schlachten, die über Meeresquadranten ausgetragen werden, können verheerende Auswirkungen haben. Nur fliegende, segelnde und schwimmende Einheiten können überhaupt einen Kampf über solchen Quadranten beginnen. Alle Einheiten, die sich an Bord einer Segeleinheit (eines Schiffs) befinden, sinken, wenn das Schiff zerstört wird.

WENN'S VORBEI IST

Die folgenden Abschnitte enthalten Informationen über die Nachwirkungen einer Schlacht. Darüber hinaus können Sie im Abschnitt **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten** Informationen über die Entstehung von Wesen aus der Zwischenwelt erfahren, da dies eine der möglichen Konsequenzen von Schlachten ist, in denen Kreaturen des Todes eine Rolle spielten.

Schatz

Sie können den im Kampf gefallenen Helden Artefakte abnehmen (es sei denn, die Helden starben durch einen Akt, bei dem sie vollständig zerstört oder verbannt wurden, z.B. Disintegration, Verbannung, Wegschickung und Heiliges Wort). Es gibt auch Orte, wie z.B. alte Ruinen oder Zaubertürme, an denen besondere Schätze zu finden sind (siehe **Geländebesonderheiten**). Außerdem bekommt ein Zauberer nach der Eroberung einer feindlichen Stadt einen Teil der Goldreserven des vorherigen Besitzers als Beute.

Stadtschäden

Bei der Invasion einer Stadt kann es vorkommen, daß einige Stadtbewohner und Gebäude zerstört werden, auch wenn der Angriff letztendlich abgewehrt wird. Der insgesamt angerichtete Schaden hängt davon ab, wie lange die Stadt belagert wird (d.h. wie lange die Schlacht dauert). Weitaus größere Verluste an Einwohnern und Gebäuden erleidet eine Stadt jedoch, wenn sie von einem Feind eingenommen wird. Das Risiko für Stadtgebäude und Einwohner ist besonders groß, wenn der Angreifer den Kampf in der Stadt selbst durchführt (wobei eine Stadt während einer Schlacht durch Ansammlungen von Gebäuden auf Kartenquadranten dargestellt wird), anstatt den Feind außerhalb der Stadtmauern in einen Kampf zu verwickeln.

Zauberfestung

Wird die Zauberfestung eines Magiers von einem gegnerischen Zauberer erobert, wird der sie verlierende Magier für immer aus den Welten von Arcanus und Myrror verbannt. Die übernatürlichen Kreaturen dieses Zauberers kehren in ihre natürlichen Zauberreiche zurück (d.h. sie werden aus dem Spiel entfernt), und alle seine anderen Armeen lösen sich auf. Alle Städte, die von diesem Zauberer beherrscht wurden, werden neutral, und der siegreiche, erobernde Magier bekommt 50% der Manareserven des Verlierers als Beute. Beachten Sie jedoch, daß der erobernde Zauberer nach einer solchen Tat permanente diplomatische Strafpunkte für seine zukünftigen Interaktionen mit anderen Magiern verpaßt bekommt.

Heilen

Geschwächte Einheiten heilen pro Spielrunde um 5% ihrer gesamten Trefferpunkte (was Trefferpunkte-Bonusse aus Zaubergegenständen und Verzauberungen einschließt). Befinden sie sich auf einem Stadtquadranten, heilen Einheiten um 10% pro Spielrunde, und wenn die betreffende Stadt eine Animistenzunft besitzt, steigt die Rate sogar auf 15%. Sind Einheiten dazu noch mit ein oder zwei Einheiten in einer Gruppe, die Naturheiler sind (siehe **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten**), dann können Sie weitere 20% zu der Heilungsrate dieser Einheiten dazuzählen (d.h. ihre Heilungsrate liegt bei 25% auf den meisten Quadranten, 30% in Städten und bei 35% in Städten mit Animistenzunft). Nur Kreaturen des Todes (alle Todesmagiekreaturen und die Wesen der Zwischenwelt) können überhaupt nicht heilen (es sei denn, sie verfügen über Regenerationsfähigkeit oder

Lebensdiebstahlsangriffe).

Zaubersprüche und deren Aussprechen

In den folgenden Abschnitten werden die grundlegenden Funktionen für das Aussprechen von Zaubersprüchen in *Master of Magic* behandelt. Eine Liste mit allen im Spiel vorkommenden Zaubersprüchen ist zum schnellen Nachschlagen im **Zauberbuch**-Begleitheft enthalten.

ARTEN VON MAGIE

Die verschiedenen Arten von Magie (obskure, Lebens-, Todes-, Chaos-, Natur- und Hexenmagie) sind in allen Einzelheiten in den früheren Abschnitten **Zauberer auswählen oder zusammenstellen** und **Zauberregister** beschrieben. Im **Zauberbuch**-Begleitheft sind darüber hinaus alle für jede Kategorie verfügbaren Zaubersprüche aufgeführt. Schließlich ermöglichen nach Magieart und Wirkungsart zusammengestellte Tabellen den leichten Vergleich der verschiedenen Zaubersprüche.

SELTENHEITSGRAD VON ZAUBERSPRÜCHEN

Alle im Spiel vorkommenden Zaubersprüche werden nach folgenden Seltenheitsgraden eingeteilt: häufig, weniger häufig, selten und sehr selten. Im allgemeinen sind die selteneren Zaubersprüche wirkungsvoller, schwerer zu erlernen und teurer in der Anwendung und Aufrechterhaltung als die häufiger vorkommenden.

DAS STUDIUM DER ZAUBERSPRÜCHE

Ein Zauberer erlernt neue Zaubersprüche, indem er sie studiert. Die studierbaren Zaubersprüche finden Sie in Ihrer Zauberspruchbibliothek. Was es in dieser Bibliothek so alles an Zaubersprüchen aufzustöbern gibt, hängt von der Anzahl und Art der Zauberregister (Zauberbücher) ab, die Sie vor Beginn des Spiels für Ihren Zauberer festgelegt haben. Zu jedem Zeitpunkt während des Spiels kann Ihr Zauberer bis zu acht Zaubersprüche gleichzeitig studieren. Zu Beginn eines jeden Spiels und nach dem erfolgreichen Studium eines Zauberspruchs werden Sie jeweils aufgefordert, einen neuen Zauberspruch zu wählen, dem Sie in der Folge Ihre Aufmerksamkeit schenken wollen. Die geschätzte Zeitdauer (in Runden), die Sie für den Abschluß des Zauberspruchstudiums aufbringen müssen, wird immer rechts neben den einzelnen Zaubersprüchen angegeben. Klicken Sie einfach einen gewünschten Zauberspruch an.

Wollen Sie zwischendurch den gegenwärtig zu erlernenden Zauberspruch einsehen, rufen Sie den Zauber-Übersichtsbildschirm auf (klicken Sie den Zauber-Knopf auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm an), oder schlagen Sie die letzten Seiten Ihres abgeschlossenen Zauberbuches auf, das bei Ihrem Lehrlingsberater in Verwahrung liegt (Info-Knopf auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm). Dort erscheint der aktuelle Zauberspruch Ihres Studiums in leuchtenden Buchstaben.

Beachten Sie, daß Sie Zaubersprüche (aus Ihrer Bibliothek) nur dann erlernen können, wenn diese einen höheren Seltenheitsgrad aufweisen als die von Ihnen bereits beherrschten Zaubersprüche der gleichen Magieart. Wählen Sie zu Anfang des Spiels beispielsweise ein Zauberregister aus dem Bereich der Hexenmagie, so sehen Sie, daß Ihre Bibliothek bereits drei gewöhnliche Zaubersprüche der Hexenmagie sowie einen ungewöhnlichen enthält. Der ungewöhnliche Zauberspruch taucht jedoch nur auf den Seiten Ihres "Zauberspruchstudiums" auf, wenn die drei gewöhnlichen bereits angezeigt werden. Im Grunde ist es nicht nötig, das Studium aller drei gewöhnlichen Zaubersprüche abzuschließen.

Die Zeit, die für die Erlernung eines Zauberspruchs aufgebracht werden muß, erscheint neben dem Namen des Zauberspruchs in Ihrer Liste der verfügbaren Zaubersprüche. Konsultieren Sie Ihren Lehrling, um die für die gegenwärtige Studienphase noch verbleibende Zeit einzusehen. Beachten Sie, daß die Studiendauer für einen bestimmten Zauberspruch sowohl durch die Studienkosten des Zauberspruchs als auch von dem Betrag der Zauberkraft bestimmt wird, den Sie in jeder Runde in das Zauberspruchstudium einfließen lassen (Änderungen nehmen Sie auf dem Zauber-Übersichtsbildschirm vor). Seltenere und wirkungsvollere Zaubersprüche verschlingen in der Regel die höchsten Studienkosten.

Die vom Seltenheitsgrad abhängigen Studienkosten eines Zauberspruchs bleiben zu jeder Zeit konstant. Für gewöhnliche Zaubersprüche müssen Sie 20 bis 250 Studienpunkte aufbringen, ungewöhnliche können Sie - je nach Zauberspruch - zwischen 300 und 800 Studienpunkte kosten, und für seltene Zaubersprüche müssen Sie sogar zwischen 880 und 1700 Studienpunkte berappen. Für die sehr seltenen Zaubersprüche schließlich (außer dem Zauberspruch der Weltenbeherrschung) müssen Sie zwischen 1850 und 6000 Studienpunkte anlegen. Die Kosten für Ihr Zauberspruchstudium können Sie mit der aus den Zauberknoten oder anderen Manaquellen bezogenen Zauberkraft bezahlen. Außerdem können Sie für Ihre

Studienzahlungen die in Bildungsinstituten wie Bibliotheken und Universitäten gesammelten Studienpunkte verwenden (siehe **Tabelle der Gebäudearten und Studium der Zaubersprüche**).

Der spielbeendende Zauberspruch der Weltenbeherrschung (siehe **Gewinnen oder Verlieren**) bildet mit seinen Studiengrundkosten von 60.000 Studienpunkten die große Ausnahme. Allerdings kann Ihr Zauberer von dieser Summe alle Studienkosten abziehen, die für das Erlernen anderer Zaubersprüche bisher (d.h. während des gesamten Spiels) aufgebracht wurden. Dabei zählen nur die Zaubersprüche, die Ihr Magier tatsächlich erlernt hat, nicht jedoch die anderen Studienzaubersprüche auf den Seiten Ihres Zauberbuches. Entscheidet sich Ihr Zauberer dazu, sich zu spezialisieren und mehr als 8 Zauberbücher für ein Zauberreich aufzubewahren, werden Ihnen die Grundkosten für jeden Zauberspruch zugeschrieben - und nicht der tatsächlich bezahlte, verbilligte Preis (siehe **Zauberregister**).

AUSSPRECHEN DER ZAUBERSPRÜCHE

Für das Aussprechen Ihrer Zaubersprüche über bestimmte Entfernungen hinweg oder in Gefechten benötigen Sie Ihre Zauberbücher. Für Fernverzauberungen klicken Sie den Zauber-Knopf auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm an; ebenso während einer Schlacht.

Wenn Sie Ihr Zauberbuch aufschlagen, erscheinen alle verfügbaren Zaubersprüche. Blättern Sie es um, indem Sie jeweils die oberen Ecken der Seiten anklicken.

Die unter jedem Zauberspruch angezeigten Symbole geben die Magieart des jeweiligen Zauberspruchs an (ein weißes Hieroglyphen-Kreuz steht für Lebensmagie, ein schwarzer Totenkopf für Todesmagie, eine rote Feuerkugel für Chaosmagie, ein grüner Baum für Naturmagie und ein blauer Diamant für Hexenmagie). Die Anzahl der unter einem Zauberspruch stehenden Symbole zeigt die Anzahl der Runden an, die Sie für dessen Aussprechen bei Fernverzauberungen einrechnen müssen. Gleichzeitig steht diese Zahl für die Häufigkeit der Anwendbarkeit dieses Zauberspruchs während eines Kampfes.

Um einen Zauberspruch auszuwählen, klicken Sie einfach dessen Namen an. Sie können auch seine Beschreibung aufrufen, indem Sie ihn mit dem rechten Mausknopf anklicken.

Wenn Sie sich nicht gerade in einer Schlacht befinden, werden die zur Zeit ausgesprochenen Zaubersprüche in leuchtenden Buchstaben dargestellt - zusammen mit den Symbolen, die die Anzahl der Runden angeben, die bis zum Eintreten seiner Wirkung noch verbleiben.

Klicken Sie bei Fernverzauberungen den Zauberspruch an, um dessen Aussprechen abzubrechen. Beachten Sie jedoch, daß die bis dahin schon verbrauchte Zauberkraft verlorengeht. Wenn Sie einen neuen Zauberspruch zum Aussprechen wählen, wird dadurch gleichzeitig die Aktivierung des derzeitigen Zauberspruchs aufgehoben. In diesem Fall wird die schon eingesetzte Zauberkraft für die Anwendung des neuen Zauberspruch weitergeleitet. Überschüssiges Mana geht - soweit vorhanden - jedoch verloren.

Um einen Kampfzauberspruch aufzuheben, klicken Sie den Abbrechen-Knopf an, der vor der Wahl eines Zieles in der rechten unteren Ecke des Bildschirms erscheint. Beachten Sie, daß Sie nur Kampfzaubersprüche mit bestimmten (eindeutigen) Zielen abbrechen können.

Zaubersprüche können nur unter Aufbringung von Zauberkraft eingesetzt werden, wobei der Betrag an benötigter Zauberkraft als Aussprechungskosten bezeichnet wird. Wie bereits erwähnt geben die Symbole unterhalb eines Zauberspruchs die benötigte Rundenzahl (unter den aktuellen Bedingungen) für Fernverzauberungen bzw. die Häufigkeit der Anwendung während einer Schlacht an (in letzterem Fall stehen die Symbole für die noch verbleibenden Punkte für Ihre Verzauberungskünste bzw. Ihre Manareserven).

Bei Fernverzauberungen und während eines Gefechts entspricht der einzusetzende Manavorrat Ihren Verzauberungskünsten (pro Runde für das Anhäufen ausreichender Zauberkraft zum Aussprechen einer Fernverzauberung bzw. pro Schlacht für die Anwendung im Kampf).

Einige Zaubersprüche (insbesondere Kampfzaubersprüche) werden durch den Einsatz zusätzlicher Zauberkraft während des Aussprechens wirkungsvoller. Diese Zaubersprüche können bis zu fünffinal höhere Kosten verschlingen als ihre Grundkosten (in Abhängigkeit von den verfügbaren Manareserven bzw. Zauberkünsten). Sprechen Sie einen solchen Zauberspruch aus, erscheint ein Fenster, auf dem Sie den zusätzlich einzusetzenden Betrag an Zauberkraft (für die Erhöhung seiner Zauberwirkung) festlegen können. Klicken Sie dazu das Klümpchen auf dem Fenster an, und ziehen Sie es auf den gewünschten Manabetrag, mit dem Sie Ihren Zauberspruch versehen möchten.

Klicken Sie das rote Band am unteren Rand Ihres Zauberbuches an, um es zu schließen.

Fernverzauberungen

Wenn Sie den Zauber-Knopf auf dem Hauptbewegungs-Bildschirm anklicken, zeigt Ihr Zauberbuch ausschließlich die Zaubersprüche für Fernverzauberungen (nicht für Schlachten). Klicken Sie die Ecken der Seiten an, um diese umzublättern, und treffen Sie Ihre Wahl, indem Sie den Namen des gewünschten Zauberspruchs anklicken. Sie

können allerdings immer nur eine Fernverzauberung auf einmal aussprechen.

Bei Fernverzauberungen können Sie sich so viel Runden Zeit lassen, wie Sie für das Eintreten der Zauberspruchwirkung benötigen. Der Gesamtbetrag an Mana, den Sie während einer Runde in den Zauberspruch einfließen lassen können, hängt von Ihren Zauberkünsten ab (Zauberübersichts-Bildschirm) sowie von den Ihnen noch verbleibenden Manareserven. Sobald der für das Aussprechen eines Zauberspruchs nötige Manabetrag aufgebracht worden ist, tritt seine Wirkung in Kraft.

Helden, die Zauberkünste besitzen, können Ihnen bei Fernverzauberungen behilflich sein. Wenn ein Held nach Abschluß einer Runde in Ihrer Zauberfestung verbleibt, wird die Hälfte seiner Zauberkraft Ihrem Zauberer gutgeschrieben. Dadurch kann Ihr Zauberer den pro Runde für den Zauberspruch abgeführten Manabetrag wesentlich schneller zusammenbekommen, obwohl das Mana eigentlich aus den eigenen Quellen Ihres Magiers stammt (das Mana des Helden kann nur während einer Schlacht "angezapft" werden; siehe **Verzauberungen während des Kampfes**).

Verzauberungen während des Kampfes

Wenn Sie während einer Schlacht mit Hilfe des Zauber-Knopfes einen Zauberspruch aussprechen wollen, kann es vorkommen, daß Sie zunächst zur Wahl eines Zauberbuches aufgefordert werden. Durch diese Wahl bestimmen Sie, wer die Verzauberung eigentlich durchführt - Ihr Zauberer oder einer Ihrer auf dem Schlachtfeld aktiven Helden. Wenn sich kein Held im Kampf befindet, der Zauberkünste besitzt (oder wenn kein solcher Held der aktiven Einheit angehört), müssen Sie mit Ihrem eigenen Zauberbuch vorlieb nehmen.

In jeder Schlacht können Sie soviel Zauberkraft für die Beeinflussung des Kampfgeschehens verwenden, wie Ihre Zauberkünste zulassen. Diese Zauberkraft beziehen Sie direkt aus Ihren Manavorräten, die deswegen zum begrenzenden Faktor Ihrer Zauberaktivitäten werden (wenn Sie weniger Zauberkraft zur Verfügung haben, als Sie theoretisch - d.h. in Abhängigkeit von Ihren Zauberkünsten - einsetzen können).

Unabhängig von den von Ihrem Magier während einer Runde eingesetzten Kampfverzauberungen, können auch Helden mit den gleichen Fähigkeiten in jeder Kampfrunde Zaubersprüche aussprechen, allerdings nur, wenn Sie zur aktiven Einheit gehören (Ihr Magier kann unabhängig von der aktiven Einheit Zaubersprüche aussprechen). Solche Helden beginnen jeden Kampf mit einem Manabetrag, der dem Stand ihrer Zauberkünste entspricht. Einige der Helden besitzen darüber hinaus ihre eigenen Zauberbücher mit besonderen Zaubersprüchen (zusätzlich zu denen im Zauberbuch Ihres Magiers aufgeführten), die sie in einer Schlacht einsetzen können.

Für drei Mana pro Angriff kann ein Held auch seine eigenen Manareserven für normale Fernangriffe verwenden.

Einzelheiten finden Sie unter **Zaubersprüche im Kampf.**

ZAUBERSPRUCHARTEN UND -DAUER

Es gibt drei grundlegende Arten von Zaubersprüchen: sofortige Zaubersprüche, Verzauberungen bzw. Beschwörungen und Herbeirufungszauber (Herbeirufen von Wesen). In den folgenden Abschnitten werden diese Kategorien kurz beschrieben.

Sofortige Zaubersprüche

Sobald diese Zaubersprüche ausgesprochen werden, tritt augenblicklich ihre Wirkung ein. Der von ihnen ausgehende Zauber kann nicht abgewendet, sondern nur verhindert werden. Zaubersprüche mit sofortiger Wirkung lassen sich nochmals in zwei Gruppen unterteilen: Kampfzauber (bzw. Kampfverzauberungen) und Fernverzauberungen. Erstere können Sie nur während eines Kampfes anwenden; letztere nur in Friedenszeiten (d.h. wenn Sie sich außerhalb einer Schlacht befinden). Beachten Sie, daß sich globale Zaubersprüche (egal, ob sofortig oder nicht) auf alle relevanten Ziele in *beiden* Welten, Arcanus und Myrror, auswirken.

Verzauberungen und Dauerzauber

Verzauberungen bzw. Beschwörungen sind Zaubersprüche, die ihre Zauberwirkung auf Wesen, Gegenstände, Zaubersprüche, Schlachten, Städte und auf das Land ausüben. Globale Verzauberungen beziehen sich auf alle relevanten Ziele auf Arcanus und Myrror; die anderen Beschwörungsarten verzaubern immer nur bestimmte Ziele. Verzauberungen wirken über eine wesentlich längere Zeit als sofortige Zaubersprüche, wobei die Wirkungsdauer von der jeweiligen Beschwörung abhängt - bzw. von der Länge der Zeit, für die der ausführende Zauberer bereit ist, die Aufrechter-haltungskosten zu zahlen. Um Verzauberungen auszusprechen, klicken Sie das jeweilige Ziel an - d.h. eine Stadt, einen Kartenquadranten oder ein Wesen. Für Fernver-zauberungen (Dauerverzauberungen) von Wesen klicken Sie zunächst den betreffenden Quadranten an und wählen dann die spezifische Zieleinheit aus der Liste der verfügbaren Wesen.

Kampfverzauberungen halten nur für die Dauer der Schlacht an.

Dauerverzauberungen werden über bestimmte Entfernungen hinweg ausgeführt (Fernverzauberungen) und erfordern im allgemeinen Aufrechterhaltungskosten. Die meisten der Stadt- und globalen Verzauberungen sind Dauerverzauberungen.

Sowohl **Kampf**- als auch **Dauerverzauberungen** können während einer Schlacht

oder über Entfernungen ausgesprochen werden. Von diesen Zaubersprüchen gibt es zwei verschiedene Grundformen (jeweils mit ihren eigenen Aussprechungskosten und zusätzlichen Aufrechterhaltungskosten für Dauerverzauberungen). Die Wirkung der Kampfverzauberungen ist nach einer Schlacht wieder aufgehoben, wogegen die Dauerverzauberungen in Abhängigkeit von den jeweils zur Aufrechterhaltung eingesetzten Kosten ihren Zauber ausüben. Beachten Sie, daß verzauberte Wesen mit einem Schimmer in der Farbe Ihres Zauberreiches erscheinen.

- **Permanente Verzauberungen** verändern ihr Ziel dauerhaft und können nicht in irgendeiner Form abgewendet oder aufgehoben werden.

Herbeirufen von Wesen

Zauberer können Zaubersprüche aussprechen, die Wesen aus anderen Zauberreichen auf die Welten von Arcanus und Myrror herbeirufen. Diese Zauberkreaturen unterstehen dem Willen des Zauberers und kämpfen für die Dauer ihrer Anwesenheit auf seiner Seite. Während die meisten Kreaturen über bestimmte Entfernungen hinweg herbeigerufen werden, kann das Herbeirufen von Elementarwesen, Phantomkriegern und Phantombestien nur während einer Schlacht erfolgen! Diese im Kampf herbeigerufenen Wesen verschwinden wieder nach der Beendigung des Kampfgeschehens. Die Herbeirufung dieser Kreaturen während eines Gefechts ist jedoch nur möglich, wenn weniger als neun Einheiten für den Zauberer im Einsatz sind. Beachten Sie, daß das Herbeirufen von Wesen bei Kämpfen über Ozeanquadranten nur fliegende Kreaturen erbringen kann.

AUFRECHTERHALTUNG VON ZAUBERSPRÜCHEN

Dauerzaubersprüche, einschließlich der meisten herbeigerufenen Wesen, erfordern Aufrechterhaltungskosten in Zauberkraft. Für jede Runde müssen alle Unterhaltskosten für Städte-, Kreaturen- und Fernverzauberungen sowie für herbeigerufene Wesen bezahlt werden, da ansonsten die Verzauberungen und Kreaturen nach und nach verschwinden. Zunächst verschwindet die Wirkung der Verzauberungen, gleich danach die Kreaturen.

Beachten Sie, daß die Unterhaltskosten zunächst der in jeder Runde erstandenen Zauberkraft entnommen werden. Wenn Ihre Kosten dieses "Einkommen" übersteigen, werden Ihre Manavorräte für die Zahlung herangezogen. Erst wenn auch diese aufgebraucht sind, beginnen Ihre Verzauberungen und Kreaturen zu verschwinden.

Um Ihre Aufrechterhaltungskosten zu reduzieren, können Sie bestimmte Kreaturen aus Ihrem Dienst entlassen (klicken Sie die Bilder der jeweiligen Wesen mit dem rechten Mausknopf an, um deren Einheit-Statistikfenster aufzurufen, und klicken Sie dann den Entlassen-Knopf an) oder Verzauberungen wieder aufheben (klicken Sie dazu den Namen der jeweiligen Verzauberungen auf den Bildschirmen an, auf denen sie angezeigt werden - etwa auf dem Stadtbildschirm oder dem Einheit-Statistikfenster).

WIDERSTANDSWILLE GEGENÜBER ZAUBERSPRÜCHEN

Alle Einheiten und Kreaturen besitzen eine inherente Widerstandskraft gegenüber Zauber- und Giftangriffen (dargestellt durch die Anzahl der Kreuze auf ihrem Einheit-Statistikfenster). Dieser Grundwert beträgt vier Kreuze - wenn nicht anderweitig angegeben. Die Modifikation des Widerstandswillens (durch Zaubersprüche und besondere Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten) kann den Ausgang der Abwehr von Zauberangriffen oder Zaubersprüchen stark beeinflussen. Ist ein Wesen einem Zauberangriff ausgesetzt, wird automatisch eine Widerstandswahrscheinlichkeit zwischen 1 und 10 ermittelt, die mit dem ggf. modifizierten Widerstandswillen des Wesens verglichen wird. Ist diese Zahl gleich dem angegebenen Widerstandswillen, oder liegt sie darunter, bedeutet dies, daß die Kreatur den Zauberangriff ohne Schaden übersteht (jedes Kreuz steht dabei für eine 10%ige Widerstandschance).

ZAUBERVERTREIBUNG

Zaubersprüche besitzen eine eigene Widerstandsfähigkeit gegenüber ihrer Abwendung, die jeweils von der für den Zauber eingesetzten Zauberkraft abhängig ist. Die Wahrscheinlichkeit, daß ein Zauberspruch durch einen Gegenzauber wie beispielsweise Zaubervertreibung ins Nichts führt, wird durch das Verhältnis der Aussprechungskosten für den vertreibenden Zauberspruch geteilt durch die Summe der Aussprechungskosten für den Zielzauberspruch und den vertreibenden Zauberspruch ermittelt.

$$\text{Vertreibungswahrscheinlichkeit} = \frac{\text{Aussprechungskosten für Vertreibung}}{(\text{Aussprechungskosten für Ziel} + \text{Aussprechungskosten für Vertreibung})}$$

Wollen Sie beispielsweise die Ihren Einheiten während einer Schlacht beigefügte Verzauberung Schwäche vertreiben, entschließen Sie sich eventuell dafür, den Zauberspruch Zaubervertreibung einzusetzen. Dieser Zauberspruch besitzt Aussprechungs-Grundkosten von 10 Mana. Angenommen Sie haben weitere 10 Mana in diesen Zauberspruch investiert (eine Erhöhung der Zauberwirkung ist bis zu fünffacher Höhe der Grundkosten möglich), dann beträgt die Gesamtstärke nun 20 Mana. Für den Zielzauberspruch Schwäche müssen Aussprechungskosten von 5 Mana aufgebracht werden. Die Rechnung für die Vertreibungswahrscheinlichkeit lautet dann wie folgt: 20 geteilt durch 20 + 5 (d.h. 20/25). Die Chance, daß Sie mit Hilfe des

Zauberspruchs Zaubervertreibung Ihre mit Schwäche geschlagene Einheit auch tatsächlich erlösen können, ist 20/25 oder 4/5 (in vier von fünf Versuchen werden Sie erfolgreich sein).

Da Dauerzaubersprüche generell wesentlich mehr Zauberkraft kosten als "normale" Zaubersprüche, ist ihre Vertreibung auch erheblich schwieriger zu bewerkstelligen. Außerdem können die Zauberer mit Hilfe einiger der besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten die Vertreibung ihrer Zaubersprüche wesentlich erschweren (siehe **Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten**).

Ereignisse

Im Alltag des wirklichen Lebens bleibt es ja normalerweise nicht sehr lange ruhig. Auf Arcanus und Myrror ist das nicht anders. In der folgenden Liste sind die vorkommenden interessanten Ereignisse, die das Geschehen auf den beiden Welten niemals zu einer Routineangelenheit werden lassen, kurz beschrieben (wenn Sie jedoch nicht zuviel Aufregung auf einmal wollen, können Sie auch den Zufallsereignisse-Knopf ausschalten; siehe **Spieleinstellungen**).

Jedes Jahr bringt die Möglichkeit eines ungewöhnlichen Ereignisses mit sich. Verstreichen die Jahre, ohne daß etwas Aufregendes passiert, erhöht sich natürlich die Wahrscheinlichkeit eines Zufallsgeschehnisses. Wenn sich Ihr Zauberer auf der Gewinnerstraße befindet, ist es umso wahrscheinlicher, daß ihm ein negatives Ereignis die Vorfreude auf den Sieg verdirbt, wogegen ein positives Ereignis bei einem etwas unglücklicheren Spielverlauf für Ihren Magier zu erwarten ist.

Alle vorkommenden Ereignisse werden bei ihrem Eintreten angekündigt. Wenn es sich dabei um einen anhaltenden Zustand handeln sollte, wird auch die Dauer des Ereignisses angegeben.

Unglücksmond: Ein blutroter Mond des Untergangs erscheint am Nachthimmel von Arcanus und Myrror und erhöht die aus Tempeln des Bösen fließende Zauberkraft um 50% (dies sind die von den Zauberern der Todesmagie bewohnten Tempel). Gleichzeitig wird dadurch die Zauberkraft aus den Tempeln des Guten (in denen die Zauberer der Lebensmagie zu Hause sind) um die Hälfte reduziert. Die Wahrscheinlichkeit, daß dieser Mond in einer Spielrunde wieder untergeht, beträgt 5%.

Sternenzauber: Auf Arcanus und Myrror sind manchmal merkwürdige Schauspiele zu beobachten: Triaden von Sternen ähnlicher Farbe (rot, blau oder grün) scheinen an den Himmeln der beiden Welten aufzugehen. Die vorherrschende Farbe der Sterntriaden verdoppelt dann auf mysteriöse Weise die aus den Zauberknoten derselben Farbe fließende Zauberkraft und reduziert die Wirkung aller anderen Zauberknoten um die Hälfte. Die Wahrscheinlichkeit, daß dieses Phänomen in einer Spielrunde zu Ende geht, beträgt 5%.

Magische Mineralerschöpfung: Gelegentlich kommt es vor, daß die Mineralvorkommen auf den Welten plötzlich erschöpft sind. Die Mineralien verschwinden dann aus dem Boden und stehen nicht mehr für die Ressourcen der örtlichen Städte zur Verfügung.

Politische Heirat: Der Herrscher einer neutralen Stadt kommt mit dem Angebot auf Sie zu, durch eine politische Heirat ein Bündnis mit Ihnen zu schließen. Wenn Sie das Angebot annehmen, geht die neutrale Stadt in Ihren Besitz über.

Große Auflösung: In einigen selten Fällen zerstört ein Energiestrahl von bisher unbekannter Herkunft das gesamte Netzwerk der Magie! Die Konsequenzen dieser Ereignisse sind natürlich für die Zauberer katastrophal. Alle harterworbenen globalen Verzauberungen und selbst die feinstgesponnenen Fäden der Magie werden dabei aufgelöst.

Schenkung: Ein wohlhabender und einflußreicher Händler macht einem Zauberer ein großzügiges Goldgeschenk.

Erdbeben: Obwohl die meisten Beben auf Arcanus und Myrror durch Auseinandersetzungen der Zauberer hervorgerufen werden, kommt es manchmal auch zu natürlichen Erdbeben, deren Wirkungen denen des Zauberspruches entsprechen (siehe Erdbeben im Zauberbuch-Begleitheft).

Geschenk: Ein Gott übergibt einem Zauberer ein altertümliches Relikt mit einer außergewöhnlichen Zauberwirkung.

Glücksmond: Ein reiner, silberfarbener Mond erscheint an den Nachthimmeln von Arcanus und Myrror und erhöht die aus den Tempeln des Guten fließende Zauberkraft um 50% (dies sind die von den Zauberern der Lebensmagie bewohnten Tempel). Gleichzeitig wird dadurch die Zauberkraft aus den Tempeln des Bösen (in denen die Zauberer der Todesmagie zu Hause sind) um die Hälfte reduziert. Die Wahrscheinlichkeit, daß dieser Mond in einer Spielrunde wieder untergeht, beträgt 5%.

Großer Meteor: Ein riesiger Meteor schlägt in einer Stadt mit einer Wucht ein, die der Wirkung des Zauberspruchs Ruf der Leere gleichkommt (siehe **Zauberbuch**-Begleitheft).

Manaknappheit: Alle Quellen der Zauberkraft trocknen völlig aus, so daß kein Spieler während der Zeit der Manaknappheit aus ihnen Zauberkraft beziehen kann. Beachten Sie, daß alle übernatürlichen Wesen und Verzauberungen, die für ihren Unterhalt/ihre Aufrechterhaltung Mana benötigen, auch in diesem Fall weiterhin mit Mana versorgt werden müssen! Versuchen Sie also, Ihren Manavorrat während eines solchen Ereignisses so umsichtig wie möglich einzusetzen. In jeder Runde besteht eine 5%ige Wahrscheinlichkeit, daß dieses Ereignis zu Ende geht.

Neue Mineralien: Ein Quelle neuer Mineralien wird in der Nähe einer Stadt entdeckt. Zu den potentiell neuen Mineralien gehören: Kohle, Gold, Edelsteine, Mithril, Adamantium und Quork-Kristalle.

Piraterie: Eine Piratenbande überfällt einen Zauberer und macht sich mit 30 bis 50% seiner Goldvorräte aus dem Staub.

Pest: Die Pest bricht in einer Stadt aus und führt zu vielen Todesopfern und einem wesentlich erhöhten Unruhepotential. Die Wirkung dieser bösartigen Seuche entspricht der des Zauberspruchs Pestilenz (siehe **Zauberbuch**-Begleitheft) - mit dem großen Unterschied, daß es keinen Gegenzauber für die Pest gibt. Die Wahrscheinlichkeit, daß die Stadt im Verlauf der Spielrunde dem Todesgriff der Pest wieder entkommt, beträgt 5%.

Bevölkerungsexplosion: Die Bevölkerungswachstumsrate einer Stadt erhöht sich um das Doppelte. In jeder Spielrunde besteht eine 5%ige Wahrscheinlichkeit, daß sich die Wachstumsrate wieder normalisiert.

Rebellion: Ihre Beliebtheit bei der Bevölkerung einer Stadt fällt drastisch. Rebellen reißen die Macht an sich und erklären die Stadt - zusammen mit allen hier stationierten militärischen Einheiten - für neutral. Alle übernatürlichen Wesen werden aus der Stadt verbannt.

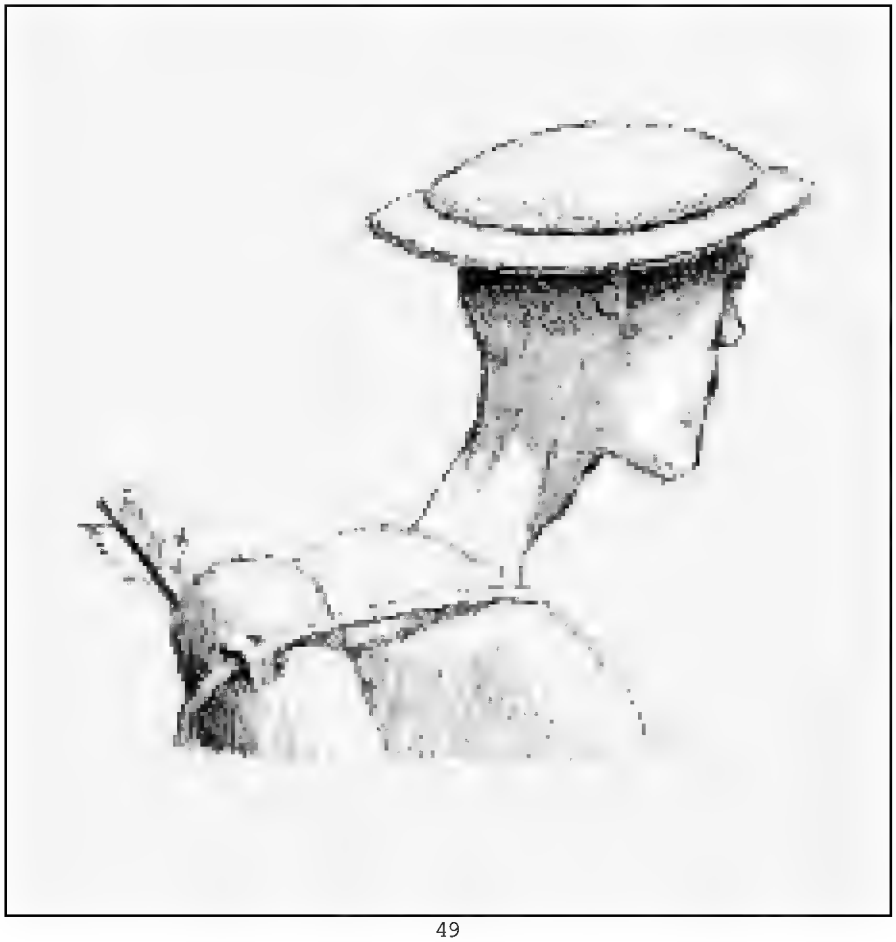
Sie können *Master of Magic* auf zweierlei Weise gewinnen. Gehen Sie entweder aggressiv vor, und unterwerfen Sie alle gegnerischen Zauberer, oder gehen Sie die Sache mit dem gewissenhaften Studium der Zaubersprüche an, bis Sie mit dem Zauberspruch der Weltenbeherrschung die Bemühungen der anderen zunichte machen können.

Um einen gegnerischen Zauberer auszuschalten, müssen Sie seine (oder ihre) Zauberfestung einnehmen. Sobald Sie dies geschafft haben, wird Ihr unglückseliger Gegenspieler von Arcanus und Myrror verbannt. Alle von diesem Magier ausgesprochenen Verzauberungen und die ihm unterstehenden übernatürlichen Wesen verschwinden; seine Städte werden neutral. Die Militäreinheiten des Zauberers, die sich nicht in eine seiner Städte flüchten konnten, lösen sich entweder auf oder sterben. Wenn ein anderer Zauberer *Ihre* Zauberfestung einnimmt, ereilt Sie natürlich das gleiche Schicksal (na ja, wenigstens für dieses Spiel) - und nun stehen Sie als Verlierer da! Wenn Sie dagegen auch die Zauberfestung des letzten gegnerischen Magiers unter Ihre Kontrolle bringen können, werden Sie der alleinige Zaubererherrscher beider Welten und somit zum *Master of Magic*.

. Als Alternative zu dieser Zerstörungstaktik kann jeder Zauberer das Spiel auch für sich entscheiden, indem er den obskuren Zauberspruch der Weltenbeherrschung erlernt und ausspricht. Dieser Zauberspruch ist jedoch sehr selten, nur schwierig zu erlernen und unglaublich teuer. Wenn ein Zauberer versucht, diesen Zauberspruch auszusprechen, erscheint seine Zauberfestung in einem roten Flammenschein, der durch die enormen Anstrengungen bei der Konzentration der dazu nötigen Zauberkraft hervorgerufen wird. Dadurch wissen die Gegner natürlich gleich, was Sache ist, und werden versuchen, die entsprechenden Gegenmaßnahmen einzuleiten (eigentlich könnte der betreffende Magier draußen gleich ein Schild mit der Aufschrift aufstellen: "Leute, entweder ihr kriegt das Spiel jetzt langsam mal auf die Reihe, oder ihr könnt gleich aufhören!").

Da ein erfolgreicher Zauberspruch der Weltenbeherrschung automatisch alle anderen Zauberer aus den beiden Welten verbannt, versuchen diese, durch eine gemeinsame Kriegserklärung an den Möchtegern-Weltenbeherrscher den Spieß noch umzudrehen. Selbst die ehemaligen Verbündeten des Zauberers wenden sich dann gegen ihn und greifen an. Schließlich liegt es nicht in ihrem Interesse, verbannt zu werden, sondern - im Gegenteil - selbst *Master of Magic* zu werden.

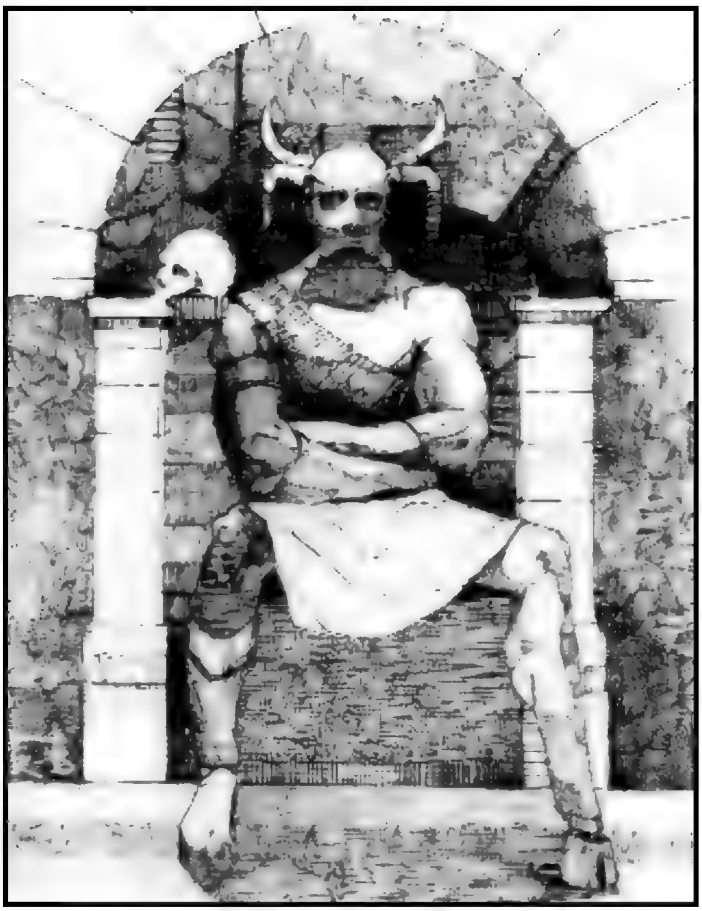
Wird der Zauberspruch der Weltenbeherrschung von einem Zauberer mit Erfolg angewendet (hoffentlich von Ihnen), werden alle anderen Magier umgehend in die Verbannung gehen, ihre Verzauberungen werden aufgehoben, ihre übernatürlichen Wesen kehren zu ihren Zauberreichen zurück, und der erfolgreiche Zauberer bleibt als alleiniger Herrscher von Arcanus und Myrror in seiner Zauberwelt zurück. Er ist nun der unbestrittene *Master of Magic*!



MICRO[redacted]SE

The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY, GB.
Tel: +44 (0) 454 329510

HERGESTELLT IN GB



Master of Magic

Zauberbuch

MICROPROSE
The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol
BS17 6AY, GB.
Tel.: +44 (0)1454 329510

Alle Rechte vorbehalten. Copyright © 1994

Mit der Ausnahme von Auszügen zum

Inhaltsverzeichnis

Liste der Zaubersprüche 4
Definitionen 39
Master of Magic -Zaubersprüche nach Kategorien 41
Tabelle der Wesenherbeirufungszauber . 41
Tabelle der Stadtverzauberungen 42
Tabelle der Wesenverzauberungen 42
Tabelle der globalen Verzauberungen . . .43
Tabelle der Kampfzauber 43
Tabelle sonstiger Zauber 44
Master of Magic -Zaubersprüche nach Zauberreichen 45
Tabelle der obskuren Magie 45
Tabelle der Chaosmagie 46
Tabelle der Todesmagie 46
Tabelle der Lebensmagie 47
Tabelle der Naturmagie 47
Tabelle der Hexenmagie 48

Liste der Zaubersprüche

In der folgenden Liste werden alle Zaubersprüche beschrieben, die in *Master of Magic* vorkommen. Weitere Informationen zu den Zaubersprüchen für das Herbeirufen von Wesen finden Sie im Handbuch in Tabelle J des Anhangs.

Alle Zaubersprüche, die Wesen, Figuren oder Einheiten schädigen oder schwächen, übertragen diesen Schaden (wenn nicht anders angegeben) zunächst auf die erste Figur einer Einheit und dann auf die nächste, sollte die erste Figur dem Zauberspruch erliegen. Wird also der ersten Figur einer Einheit ein größerer Schaden zugefügt, als ihre Verteidigungskapazität abwehren kann, stirbt sie, und der "überschüssige Schaden" wird an die nächste Figur weitergegeben, usw. Diese spezifische Eigenschaft der Zaubersprüche ist nicht in den einzelnen Beschreibungen mitaufgeführt. Das Wort "Kreatur" oder "Wesen" bedeutet übrigens immer "Figur" (wenn nicht anders angegeben).

Jede Zauberspruchbeschreibung ist folgendermaßen aufgebaut: Auf der Titelzeile steht der Name des Zauberspruchs, gefolgt von dem zu dessen Aussprechung nötigen Zauberreich, die Kategorie der ausgelösten Wirkungen (Kampfzauber, globaler Zauberspruch etc.), den Aussprechungskosten, den Aufrechterhaltungskosten (soweit erforderlich) und dem Seltenheitsgrad. Ein Pluszeichen (+) hinter den Aussprechungskosten gibt an, daß für die Erhöhung der Zauberwirkung zusätzliches Mana (Zauberkraft) für den Zauberspruch ausgegeben werden kann. Für Zaubersprüche, die sowohl im Kampf als auch als Fernzauber ausgesprochen werden können, sind beide Aussprechungskosten angegeben. Die niedrigeren Kosten beziehen sich dabei immer auf die Aussprechung des Zauberspruchs während eines Kampfes. Die Aufrechterhaltungskosten für solche Zaubersprüche betreffen jeweils nur die Fernverzauberungs-Variante (Kampfzaubersprüche verlangen keine Aufrechterhaltungskosten). Schließlich wird die Wirkung jedes Zauberspruchs in einem kurzen Abschnitt beschrieben.

Liste der Zaubersprüche in Master of Magic

Armageddon:
Chaosmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 1250 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 40 Mana pro Runde. Sehr selten.
. Zerstört unaufhaltsam und methodisch beide Welten. Für jeden Vulkan, der auf einem Kartenquadranten entsteht, erhält der diesen Zauberspruch aussprechende Magier pro Runde einen Zauberkraftpunkt.

Artefakt herstellen:
Obskure Magie. Aussprechungskosten: hängen von der gewählten Verzauberung ab; Aufrechterhaltungskosten: Keine. Selten.
Ermöglicht die Herstellung eines wirksamen Artefakts für Ihre Helden. Siehe Herstellung von Artefakten im Handbuch.

Astraltor:
Lebensmagie. Stadtverzauberung. Aussprechungskosten: 350 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 5 Mana pro Runde. Sehr selten.
Errichtet in einer Zielstadt ein Portal, das das Reisen zur anderen Ebene ermöglicht. Dieser Zauberspruch funktioniert nur dann, wenn das Tor nicht direkt in eine Stadt der anderen Welt führt! Wird durch das Portal eine Verbindung zu gegnerischen Truppen hergestellt, die auf der anderen Welt stationiert sind, wird das Astraltor für die Ebenenreise blockiert.

Auflösung:
Obskure Magie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 100+ Mana. Selten.
Versucht, eine der globalen Verzauberungen aufzuheben, die von gegnerischen Zauberern ausgesprochen wurden.

Auge der Natur:
Naturmagie. Stadtverzauberung. Aussprechungskosten: 75 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 1 Mana pro Runde. Weniger häufig.
Erweitert den Spähbereich Ihrer Zielstadt um fünf Quadranten in sämtliche Richtungen, wobei das gesamte Land und alle sichtbaren Truppen innerhalb dieses Radius enthüllt werden.

Aura der Erhabenheit:
Hexenmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 400 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 5 Mana pro Runde. Weniger häufig.
Verleitet (trügerischerweise) gegnerische Zauberer zur wohlwollenden Anerkennung der edlen Eigenschaften des Magiers, der diesen Zauberspruch ausspricht. In jeder Runde, in der die Wirkung dieses Zaubers besteht, verbessern sich die Beziehungen zwischen dem aussprechenden Magier und seinen Gegnern.

Ausdauer:
Lebensmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 30 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 1 Mana pro Runde. Häufig.
. Dieser Zauberspruch verleiht einer Zieleinheit eine heilige Gesinnung und versieht sie mit einem neugewonnenen Angriffswillen, indem er ihre Bewegungsgeschwindigkeit um eine Stufe erhöht. Aus diesem Grund ist dieser Zauber besonders für die langsameren Einheiten innerhalb einer Gruppe geeignet.

Ausgeburt des Chaos:
Chaosmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 500 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 12 Mana pro Runde. Selten.
Beschwört eine Ausgeburt aus den dunkelsten Tiefen des Chaos herauf, um seinen Zaubermeister im Kampf zu unterstützen. Diese todbringenden Ausgeburten des Chaos können gegnerische Einheiten mit einem einzigen Blick vernichten oder steinigen.

Basilisk:
Naturmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 325 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 7 Mana pro Runde. Weniger häufig.
Zur Herbeirufung eines riesigen Basilisken. Basilisken sind solch angsteinflößende Kreaturen, daß allein ihr Blick sämtliche Gegner versteinert.

Behemoth:
Naturmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 700 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 15 Mana pro Runde. Sehr selten.

Zur Herbeirufung eines wilden Ungetüms. Der Behemoth gehört zu den mächtigsten Kreaturen, die auf Arcanus und Myrror herbeigerufen werden können.

Beherrschung der Verdammnis:
Chaosmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 1100 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 15 Mana pro Runde. Sehr selten.

Stellt alle neuformierten, normalen Einheiten der eigenen Armee unter die Zauberwirkungen der Chaoskanäle.

Beherrschung der Zombies:
Todesmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 800 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 8 Mana pro Runde. Selten.

Verwandelt alle normale Einheiten, die in einem Kampf sterben, nach dem Kampf in stupide Zombies, die unter der Kontrolle des aussprechenden Zauberers stehen. Diese Zombies machen keinerlei Heilungsprozeß durch und können auch nicht von den Toten wiedererweckt werden.

Beherrschung des Kräuterzaubers:
Naturmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 1000 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 10 Mana pro Runde. Sehr selten.

Damit werden in jeder Runde alle geschwächten Einheiten eines Zauberers völlig geheilt.

Beherrschung des Windes:
Hexenmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 400 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 5 Mana pro Runde. Weniger häufig.

Bringt den Wind auf die Seite eines Zauberers. Sämtliche Schiffe des Zauberers, einschließlich seiner Luftschiffe und schwimmenden Inseln, bewegen sich dann mit der doppelten Normalgeschwindigkeit, während der Wind die Schiffe des gegnerischen Zauberers aufhält, so daß sie sich nur mit halber Geschwindigkeit fortbewegen können.

Berserker:
Todesmagie. Wesen-Kampfverzauberung. Aussprechungskosten: 30 Mana. Weniger häufig.

Läßt die Zieleinheit mit doppelter Nahkampfstärke (Schwerter), jedoch ohne Rücksicht auf die eigene Sicherheit kämpfen (die Verteidigungskapazität beträgt - unabhängig von anderen Modifikatoren - "Null").

Bewußtsein:
Obskure Magie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 500 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 3 Mana pro Runde. Selten.

Enthüllt die Standorte aller Städte auf Arcanus und Myrror sowie - solange der Zauber aufrechterhalten wird - die Standorte aller neuerbauten Städte.

Bewußtsein der Natur:
Naturmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 800 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 7 Mana pro Runde. Sehr selten.

Enthüllt alle Landstriche, Städte und sichtbaren Wesen auf Arcanus und Myrror!

Blitz der Verdammnis:
Chaosmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 40 Mana. Selten.

Beschwört die Mächte des Chaos, mit gewaltiger Kraft eine Zieleinheit aufzureiben und ihr - unabhängig von ihrer Verteidigung - 10 Schadenspunkte zuzufügen.

Böse Omen:
Todesmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 1100 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 10 Mana pro Runde. Sehr selten.

Hüllt beide Welten in eine Decke des Bösen von solcher Intensität, daß die Natur- und Lebensmagien, deren inherente Kräfte denen der Todesmagie entgegenwirken, nur mit äußerster Schwierigkeit zu praktizieren sind. Dementsprechend muß für das Aussprechen von Zaubersprüchen der Natur- und der Lebensmagie 50% an zusätzlicher Zauberkraft aufgebracht werden.

Chaos abwenden:
Lebensmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 1100 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 10 Mana pro Runde. Sehr selten.

Versucht, alle Zauber der Chaosmagie abzuwenden, indem diese den Lebenskräften widerstehen müssen, so als ob gerade der Zauber der Auflösung (der Stärke 500) ausgesprochen worden wäre.

Chaoskanäle:

Chaosmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 50 Mana. Weniger häufig.

Überträgt einen konzentrierten Strom chaotischer Zauberkraft auf eine normale Zieleinheit, wodurch diese zu einer Chaos-Kreatur transmutiert. Zieleinheiten werden mit einer der folgenden drei Mutationen versehen: Rüstung aus Dämonenhaut (plus 2 Schilde - Verteidigungskapazität), Dämonenflügel (Flugfähigkeit mit einer Geschwindigkeit von 2) oder Feuerhauch (Feuerhauchangriffe der Stärke 2). Nachdem eine Einheit von den Chaoskanälen warp-chaotisiert worden ist, kann dieser Zauberspruch nicht erneut auf sie angewendet werden.

Chaos-Riß:

Chaosmagie. Stadtverzauberung. Aussprechungskosten: 300 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 10 Mana pro Runde. Selten.

Läßt einen verheerenden Chaos-Wirbelsturm über einer gegnerischen Stadt wüten. Pro Runde schießen jeweils fünf Blitzstrahlen der Stärke 8 aus dem Wirbelwind hervor und schlagen willkürlich auf die dort stationierten Truppen ein. Die Kraft dieses Sturms ist so gewaltig, daß pro Runde ein beliebiges Gebäude mit einer 5%igen Wahrscheinlichkeit zerstört wird.

Chaos-Schwall:

Chaosmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 1000 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 40 Mana pro Runde. Sehr selten.

Verleiht *allen* Kreaturen des Chaos zerstörerische Kräfte, die ihre Stärke für Nahkampfangriffe (Schwerter), Angriffe mit Wurfgeschossen, magische und Feuerhauchangriffe um zwei Stufen erhöht.

Chimäre:

Chaosmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 350 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 10 Mana pro Runde. Weniger häufig.

Zur Herbeirufung einer furchterregenden, fliegenden, feuerspeienden, dreiköpfigen Chimäre.

Dämonenherrscher:

Todesmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 900 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 15 Mana pro Runde. Sehr selten.

Zur Herbeirufung eines Dämonenherrschers. Dieser fliegende Dämonenherrscher kann seinerseits weitere Dämonen herbeirufen, die für die Dauer der Schlacht auf der Seite des Magiers kämpfen. Er ist außerdem in der Lage, den gegnerischen Truppen sowohl im Nahkampf als auch durch Fernangriffe das Leben zu stehlen. Somit ist der Dämonenherrscher zweifellos eines der furchterregendsten und mächtigsten aller übernatürlichen Wesen.

Disintegration:

Chaosmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 50 Mana. Sehr selten.

Attackiert eine Einheit mit einer solch heftigen Ladung an Chaosenergie, daß diese - sollte sie dem Angriff nicht widerstehen können - völlig ausgelöscht wird und keine Möglichkeit zur Regeneration, Resurrektion oder Wiedererweckung der Toten hat. Ausschließlich Wesen mit einem Widerstandswillen von 10 oder mehr sind in der Lage, die zerstörerische Kraft des Chaos zu überleben.

Dunkelheit:

Todesmagie. Kampfverzauberung. Aussprechungskosten: 25 Mana. Häufig.

Legt einen Schleier aus Dunkelheit über das gesamte Schlachtfeld und verhilft den Kreaturen der Todesmagie zur Steigerung ihrer Angriffsstärke (Schwerter), Verteidigungskapazität (Schilde) und ihres Widerstandswillens (Kreuze) um jeweils eine Stufe. Die Wesen der Lebensmagie leiden allerdings darunter und verlieren je einen Punkt dieser Eigenschaften.

Dunkle Rituale:

Todesmagie. Stadtverzauberung. Aussprechungskosten: 30 Mana. Häufig.

Führt zu einer gesteigerten Opferungswut an die Götter des Todes, wodurch die aus Schreinen, Tempeln, Parthenon-Tempeln und Kathedralen fließende Zauberkraft verdoppelt wird. Gleichzeitig wird jedoch durch die Massenopferungen die Wachstumsrate der Stadtbevölkerung um 25% verringert und das Unruhepotential um eine Stufe erhöht.

Ebenenreise:

Lebensmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 150 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 5 Mana pro Runde. Weniger häufig.

Verleiht der Zieleinheit die ungewöhnliche Fähigkeit, nach Belieben zwischen Arcanus und Myrror hin und her zu reisen (unabhängig davon, wo sich die Einheit befindet). Einheiten können sich durch die Ebenenreise allerdings nicht zu "illegalen" Geländetypen begeben. Ein kleiner Tip: Diese Verzauberung ist besonders nützlich bei Schiffen und fliegenden Wesen.

Ebenensiegel:
Lebensmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 500 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 5 Mana pro Runde. Weniger häufig.
Verhindert *sämtliche Reisen* zwischen Arcanus und Myrror, indem alle Portale zwischen diesen beiden Ebenen versiegelt werden.

Ebenensprung:
Lebensmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 100 Mana. Weniger häufig.
Versetzt all Ihre Einheiten, die im Zielquadranten zusammengezogen sind, in die andere Existenzebene. Dieser Zauber funktioniert allerdings nur, wenn die zusammengezogenen Einheiten sich auf normale Weise in den Kartenquadranten in der anderen Welt fortbewegen können. Nicht-fliegende Wesen können z.B. nicht auf einen Meeresquadranten in der anderen Welt transportiert werden.

Eile:
Hexenmagie. Kampf-Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 50 Mana. Selten.
Verdoppelt die Fortbewegungsgeschwindigkeit einer Zieleinheit sowie die ihr zur Verfügung stehende Anzahl an Angriffen (sowohl für den Nahkampf als auch für Fernangriffe). Die Einheit wird dadurch so schnell, daß sie sich während einer Nahkampfschlacht mit einem zweifachen Gegenangriff verteidigt!

Einhörner:
Lebensmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 250 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 5 Mana pro Runde. Weniger häufig.
Ruft eine Herde magischer Einhörner herbei. Diese niedlichen Tierchen können sich an jeden beliebigen Ort auf dem Schlachtfeld teleportieren und ihren Verbündeten helfen, die Auswirkungen negativer Zaubersprüche zu überwinden.

Eisblitz:
Naturmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 10+ Mana. Weniger häufig.
Läßt einen vernichtenden Regen aus scharfkantigen Eiskristallen auf die Zieleinheit niedergehen (Stärke 5 eines magischen Kälteangriffs, wobei jeder zusätzlich für diesen Zauberspruch ausgegebene Punkt an Zauberkraft die Angriffsstärke um eine Stufe erhöht).

Eiserne Haut:
Naturmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 40 oder 200 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 5 Mana pro Runde. Selten.
Verschmilzt die Haut einer Zieleinheit mit Eisen und läßt sie auf diese Weise die meisten Angriffe schadlos überstehen (erhöht die Verteidigungskapazität um fünf Stufen).

Eissturm:
Naturmagie. Sofortige Fernverzauberung. Aussprechungskosten: 200 Mana. Selten.
Entfacht einen gewaltigen Hagelsturm aus Eisbrocken, der aus dem Himmel über einem Kartenquadranten auf die Erde niederprasselt und alle Figuren, die das Pech haben, sich gerade auf dem Zielquadranten zu befinden, die ganze Gewalt eines magischen Kälteangriffs der Stärke 6 spüren läßt.

Elementarrüstung:
Naturmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 35 oder 175 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 5 Mana pro Runde. Selten.
Erhöht die Verteidigungskapazität (Schilde) und den Widerstandswillen (Kreuze) einer Einheit erheblich, und zwar um jeweils 10 Punkte. Diese beiden Bonusse können durch den Zauberspruch Widerstand gegen die Elemente jedoch *nicht* weiter erhöht werden.

Engel:
Lebensmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 550 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 15 Mana pro Runde. Selten.
Ruft einen Engel herbei, der die Kampfkraft der eigenen Einheiten erhöht. Die Berührung durch einen Engel hilft bei der Vertreibung des Bösen.

Erdbeben:
Naturmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 200 Mana. Selten.
Verursacht ein gewaltiges Erdbeben, das die Zielstadt in ihren Grundmauern erschüttert. Alle Stadtgebäude werden dabei mit 10%iger Wahrscheinlichkeit zerstört. Alle nicht-fliegenden, nicht-körperlosen Wesen (fliegende und körperlose Kreaturen sind immun) werden das Beben - unabhängig von ihrer Verteidigung - mit 15%iger Wahrscheinlichkeit nicht überleben.

Erden-Elementarwesen:
Naturmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 60 Mana. Selten.
Ruft für die Dauer einer Schlacht ein Erden-Elementarwesen herbei. Diese Kreatur kann nicht herbeigerufen werden, wenn sich bereits neun eigene Einheiten auf dem Schlachtfeld befinden. Nach Beendigung des Kampfes verschwindet das mauerzertrümmernde Erden-Elementarwesen wieder.

Erdentor:
Naturmagie. Stadtverzauberung. Aussprechungskosten: 250 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 5 Mana pro Runde. Sehr selten.
Errichtet innerhalb der Stadt ein Tor, das den eigenen Einheiten für jeweils einen Bewegungspunkt die Teleportation zu einer beliebigen anderen Stadt des Zauberers erlaubt - vorausgesetzt, diese Stadt besitzt ein Erdentor.

Erdenüberlieferung:
Naturmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 20 Mana. Häufig.
Enthüllt das gesamte Gelände mit allen Geländebesonderheiten, Städten und Armeen auf allen Kartenquadranten des Ziel-Kartenfensters. (Hinweis: Versuchen Sie, so viel "Schwarz" - nicht-erforschtes Gebiet - wie möglich auf den Bildschirm zu bekommen, bevor Sie den Zauberspruch durch Anklicken des linken Mausknopfs bestätigen). Dieser Zauberspruch übernimmt für Sie die Erkundung von Gebieten, indem er weite Flächen der Welten auf Dauer sichtbar macht.

Erde zu Schlamm:
Naturmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 15 Mana. Häufig.
Verwandelt ein 5X5-Gebiet des Schlachtfelds in zähflüssigen, klebrigen Schlamm. Für das Überqueren eines schlammigen Kartenquadranten muß eine Einheit (ob Freund oder Feind) ihre gesamten Bewegungspunkte aufbringen. Fliegende und körperlose Wesen werden davon nicht betroffen. Das Schlammgebiet bleibt für die Dauer der Schlacht bestehen.

Erzengel:
Lebensmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 950 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 20 Mana pro Runde. Sehr selten.
Zur Herbeirufung eines Erzengels. Erzengel sind gegenüber Täuschungen immun, verhelfen den eigenen Einheiten zu besseren Kampfeigenschaften und sprechen in jedem Kampf Zaubersprüche der Lebensmagie von bis zu 40 Mana aus.

Ewige Nacht:
Todesmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 1000 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 15 Mana pro Runde. Sehr selten.
Legt einen undurchdringlichen Mantel aus schwarzer Nacht über das Land beider Welten. Die erstickende Schwärze der ewigen Nacht hat dieselbe Zauberwirkung wie die Dunkelheit, die aber für jeden einzelnen Kartenquadranten ausgesprochen wird. Nur Quadranten, die vom himmlischen Licht geschützt werden, bleiben von dieser Verzauberung verschont.

Fernmagie abwenden:
Hexenmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 50 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 40 Mana pro Runde. Sehr selten.
Versucht mit einer Abwendungskraft der Stärke 500, sämtliche gegnerische Fernzauber und -verzauberungen abzuwenden.

Festung bewegen:
Naturmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 200 Mana. Selten.
Bewegt die Zauberfestung eines Magiers zu einer seiner anderen Städte (zusammen mit dem Herbeirufungskreis, falls dieser nicht zuvor verlegt wurde).

Feuerblitz:
Chaosmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 5+ Mana. Häufig.
Schießt einen zischenden Flammenblitz auf eine Figur in der Zieleinheit. Die Stärke des Feuerblitzes und der durch ihn entstehende Schaden hängen von der in diesen Zauberspruch eingegangenen Zauberkraft ab. Ein Feuerblitz besitzt eine Ausgangsstärke von 5, die mit jedem zusätzlichen Manapunkt um eine Stufe erhöht werden kann.

Feuerkugel:
Chaosmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 15+ Mana. Weniger häufig.
Schleudert eine gigantische, explodierende Kugel aus Flammen auf alle Figuren der Zieleinheit. Die Hitzeintensität der Flammen und der durch dieses Mini-Inferno hervorgerufene Schaden hängen vom Betrag der Zauberkraft ab, die in diesen

Zauberspruch eingeflossen ist. Die Ausgangsstärke der Feuerkugel beträgt 5; für jede drei zusätzlichen Manaeinheiten erhöht sich die Wirkung jeweils um eine Stufe.

Feueropferung:
Chaosmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 30 oder 150 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 2 Mana pro Runde. Weniger häufig.

Umgibt die Zieleinheit mit einer Aura aus Feuer, die gegen alle Gegner, die sich im Nahkampf mit dieser Einheit befinden, einen Zauberangriff der Stärke 4 einleitet. Zusätzlich zu diesem Zauberangriff müssen sich die gegnerischen Truppen dabei noch mit dem normalen Angriff der Einheit auseinandersetzen.

Feuerriese:
Chaosmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 150 Mana. Aufrechterhaltungskosten: 3 Mana pro Runde. Weniger häufig.

Zur Herbeirufung eines Feuerriesen. Diese Giganten sind gegen Feuer immun und können mit einem Hieb ihrer riesigen Fäuste eine Mauer zertrümmern.

Feuersturm:
Chaosmagie. Sofortiger Fernzauber. Aussprechungskosten: 250 Mana. Selten.

Läßt einen furchtbaren Flammenhagel-Sturm über einen Kartenquadranten fegen. Dieser Feuerregen prasselt auf alle Figuren des Zielquadranten ein, selbst wenn sie in einer Stadt stationiert sind, und entspricht einem Angriff mit einem magischen Feuer der Stärke 8.

Feuerteufel:
Chaosmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 550 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 15 Mana pro Runde. Selten.

Ruft einen fliegenden Feuerteufel herbei, der Feuerblitze wirft und außerdem während des Kampfes bis zu 20 Zauberpunkte für das Aussprechen von Zaubersprüchen der Chaosmagie einsetzen kann.

Feuerwand:
Chaosmagie. Stadtverzauberung. Aussprechungskosten: 30 oder 150 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 2 Mana pro Runde. Häufig.

Beschwört das Reich des Chaos, die Zielstadt mit einer Wand aus Flammen zu umgeben. Während Fernangriffe und fliegende Einheiten davon nicht betroffen werden, erleiden alle nicht-fliegenden Kreaturen, die diese Wand zu durchbrechen versuchen, einen Zauberangriff der Stärke 5.

Feuer-Elementarwesen:
Chaosmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 20 Mana. Häufig.

Ruft für die restliche Schlacht ein Feuer-Elementarwesen zur Unterstützung der Truppen des Zauberers herbei. Nach Beendigung der Schlacht kehrt das Wesen wieder in das Zauberreich des Chaos zurück. Es kann nicht herbeigerufen werden, wenn sich bereits neun Einheiten des Magiers auf dem Schlachtfeld befinden.

Flammenangriff:
Chaosmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 60 Mana. Selten.

Greift alle gegnerischen Figuren mit riesigen Flammenbögen der Stärke 15 eines Feuerangriffs an.

Flammenschwert:
Chaosmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 25 oder 125 Mana. Aufrechterhaltungskosten: 2 Mana pro Runde. Weniger häufig.

Läßt aus den Waffen einer Einheit augenblicklich Stechflammen hervorschießen, wodurch ihre Stärke für Nahkampfangriffe und Angriffe mit Wurfgeschossen um zwei Stufen erhöht wird. Diese Flammenwaffen können selbst Wesen mit Waffenimmunität verwunden und zusammen mit einer schauerlichen Waffe eine potenzierte Wirkung ausüben.

Flaschengeist:
Hexenmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 650 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 17 Mana pro Runde. Sehr selten.

Zur Herbeirufung eines Flaschengeistes. Dieses mächtige, fliegende Wesen ist in der Lage, magische Fernangriffe gegen seine Gegner durchzuführen und pro Kampf bis zu 20 Zauberpunkte für die Aussprechung von Zaubersprüchen der Hexenmagie einzusetzen.

Fledermaus der Verdammnis:
Chaosmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 300 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 8 Mana pro Runde. Weniger häufig.

Zur Herbeirufung einer riesigen Fledermaus der Verdammnis, die den Zauberer in seinem Kampf unterstützt. Diese Fledermaus besitzt eine Aura aus Feuer und kann

gegnerischen Einheiten im Nahkampf schwere Verluste zufügen.

Fliegende Festung:
Hexenmagie. Stadtverzauberung. Aussprechungskosten: 500 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 25 Mana pro Runde. Sehr selten.

Läßt die Zauberfestung eines Magiers hoch über der Erde in der Luft schweben. Nur fliegende Einheiten können diese Stadt in den Wolken betreten (oder angreifen) und verlassen. Beachten Sie jedoch, daß die Fußtruppen des Zauberers die fliegende Festung bei Überland-Truppenbewegungen betreten und verlassen dürfen, nicht aber während eines Kampfes. Verläßt eine nicht-fliegende Einheit (Fußtruppe) die schwebende Stadt während einer Schlacht, kann sie diese bis nach Beendigung der Kampfhandlungen nicht wieder betreten.

Flug:
Hexenmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 25 oder 125 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 3 Mana pro Runde. Häufig.

Verleiht einer Einheit die Fähigkeit zu fliegen (mit einer Fortbewegungsgeschwindigkeit von drei Quadranten pro Runde).

Gaias Segen:
Naturmagie. Stadtverzauberung. Aussprechungskosten: 300 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 3 Mana pro Runde. Selten.

Kann eine eigene Stadt praktisch in ein Paradies verwandeln. Die maximale Nahrungsmittelmenge, die in der Stadt produziert werden kann, wird um 50% erhöht, und in jeder Runde besteht eine 10%ige Chance, daß Wüstenquadranten im Besitz der Stadt zu Weideland und Vulkane zu grünen Hügeln werden. Darüber hinaus geht das mit einem Fluch belegte Land der Stadt mit 20%iger Wahrscheinlichkeit (pro Spielrunde) wieder in seinen ursprünglichen Zustand über.

Gebet:
Lebensmagie. Kampfverzauberung. Aussprechungskosten: 30 Mana. Weniger häufig.

Ruft die Kräfte des Guten herbei, segnet Ihre Einheiten und erhöht folgende Eigenschaften um einen Punkt: die Trefferwahrscheinlichkeit (+10%) für Nahkampf, Fern- und Wurfangriffe, ihre Verteidigungskapazität (die Wahrscheinlichkeit jedes Schildes, einen Angriff abzuwehren, wird um 10% erhöht) und ihren Widerstandswillen.

Gebietsentzauberung:
Obskure Magie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 50+ Mana. Weniger häufig.

Versucht, alle Verzauberungen innerhalb des Zielgebietes aufzuheben (dies kann ein Kartenquadrant oder das ganze Schlachtfeld sein - je nachdem, ob der Zauberspruch über eine bestimmte Entfernung hinweg oder während eines Gefechts ausgesprochen wird). Zu den aufzuhebenden Zielverzauberungen gehören Wesen-, Städte-, Knoten- und Landverzauberungen, wobei dieser Zauberspruch automatisch nur auf Verzauberungen wirkt, die Ihnen schaden.

Gedankenfeuer:
Hexenmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 10+ Mana. Häufig.

Greift eine Einheit mit einem extrem schädlichen Gedankenstrahl an. Dieser körperlose Angriff der Stärke 5 kann durch den Einsatz von zwei zusätzlichen Mana beim Aussprechen des Zaubers um jeweils einen Stärkepunkt erhöht werden.

Gedankensturm:
Hexenmagie. Kampf-Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 35 Mana. Selten.

Löst bei allen Wesen in der angegriffenen Einheit eine sehr große mentale Furcht aus. Da sich die Wesen deswegen nicht konzentrieren können, verlieren sie automatisch (ohne die Möglichkeit, sich dagegen zu wehren) 5 Punkte ihrer Nahkampf-, Fern- und Wurfangriffsstärke, sowie ihrer Verteidigungskapazität und ihres Widerstandswillens. Diese Verzauberung hat keine Wirkung auf Einheiten, die gegenüber Täuschungen immun sind.

Gegenstand verzaubern:
Obskure Magie. Aussprechungskosten: abhängig von der jeweiligen Verzauberung; Aufrechterhaltungskosten: Keine. Weniger häufig.

Ermöglicht Ihnen die Schaffung eines Zaubergegenstandes für Ihre Helden. Gegenstand verzaubern ist schwächer als Artefakt herstellen und kann nicht für die Herstellung von magischen Gegenständen verwendet werden, in die besondere Zauberkräfte von jeweils über 200 Mana eingearbeitet werden sollen.

Gegenwart des Bösen:
Todesmagie. Stadtverzauberung. Aussprechungskosten: 100 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 2 Mana pro Runde. Selten.

Befällt eine Stadt mit der Gegenwart widerwärtiger Dämonen, die die Manaherstellung und die beruhigende Wirkung des örtlichen Schreins, Tempels, Parthenon-Tempels und der Kathedrale zunichte macht. Dadurch kann das Unruhepotential der Stadt eskalieren, was zu einer Verringerung der städtischen Produktivität führt. Dieser Zauberspruch kann nicht über eine Stadt ausgesprochen werden, dessen Magier die Elemente der Todesmagie beherrscht.

Gegenzauber:
Hexenmagie. Kampfverzauberung. Aussprechungskosten: 10+ Mana. Häufig.
Legt einen anhaltenden Vertreibungszauber über das gesamte Schlachtfeld. Die von gegnerischen Zauberern oder Helden ausgesprochenen Zaubersprüche müssen zunächst diesen Vertreibungszauber durchbrechen (mit einer Stärke, die mindestens der Zauberkraft entspricht, die in den Gegenzauber einfließt), bevor ihre Wirkung eintreten kann. Jeder vom Gegner ausgesprochene Zauberspruch verringert die Zauberkraft (Stärke) des Gegenzaubers um 5 Manaeinheiten und setzt entsprechend dessen Wirksamkeit gegenüber weiteren Zaubersprüchen herab.

Gemeiner Zauberentzug:
Todesmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 150 Mana. Sehr selten.
Zerstört dauerhaft 1 bis 10% der gesamten Zauberausprechungspunktzahl des Zielmagiers!

Gerechte Sache:
Lebensmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 150 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 3 Mana pro Runde. Häufig.
Verbessert den Ruf des diesen Zauberspruch aussprechenden Magiers (seine Berühmtheit wird um 10 Punkte gesteigert). Berühmtere Zauberer werden häufiger von besseren Söldnertruppen aufgesucht als weniger bekannte. Darüber hinaus müssen Zauberer, die einen guten Ruf besitzen, weniger für die Anheuerung von Söldnern und den Unterhalt ihrer Truppen (d.h. Gold) ausgeben als gewöhnlich.

Gespenster:
Todesmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 500 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 5 Mana pro Runde. Selten.
Ruft lebensstehlende, körperlose Gespenster herbei.

Gespensterwesen:
Todesmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 30 oder 150 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 3 Mana pro Runde. Selten.
Verleiht der Zieleinheit Waffenimmunität und eine materielose, gespensterartige Gestalt (die Einheit wird körperlos).

Geweihte Waffen:
Lebensmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 900 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 30 Mana pro Runde. Sehr selten.
Beschwört die Himmel, alle Waffen der eigenen, normalen Einheiten zu segnen. Dadurch wird die Angriffserfolgswahrscheinlichkeit dieser Einheiten (auch bei Angriffen auf Wesen mit Waffenimmunität) um eine Stufe (d.h. 10%) erhöht. Die Wirkung dieses Zauberspruchs kann durch die Aussprechung der heiligen Waffe nicht potenziert werden.

Ghuls:
Todesmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 80 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 1 Mana pro Runde. Häufig.
Zur Herbeirufung einer Horde Ghuls. Diese Kreaturen können den Zustand des Zwischenwelt-Daseins auf ihre Gegner übertragen. Wenn sie sich in einer Schlacht auf der Seite des Gewinners befinden, rekrutieren sie die von ihnen in die Zwischenwelt beförderten Truppen, um sie auf der Seite des Zauberers weiterkämpfen zu lassen, der die Ghuls heraufbeschwor!

Große Verödung:
Chaosmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 1000 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 20 Mana pro Runde. Sehr selten.
Läßt beide Welten nach und nach veröden und belegt das Land mit einem ähnlichen Fluch wie der Landentweihung. Betroffen sind davon bis zu sechs Kartenquadranten pro Runde. Nur die Städte des diesen Zauberspruch anwendenden Zauberers und das umgebende Land entgehen der großen Verödung.

Große Zurückrufung:
Hexenmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 1000 Mana. Sehr selten.
Unternimmt den Versuch, *alle* übernatürlichen Kreaturen (einschließlich der an den Zauberer gebundenen) aus Arcanus und Myrror zu verbannen! Wesen, die sich diesem Zauberspruch zu widersetzen versuchen, müssen eine Abnahme ihres Widerstandswillens um zwei Punkte hinnehmen.

Hahnendrache:
Naturmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 275 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 8 Mana pro Runde. Weniger häufig.
Zur Herbeirufung eines Hahnendrachens. Der Schein des weichen und anmutigen Federkleides trügt. Die Berührung des Hahnendrachens kann selbst die widerstandsfähigste Kreatur zu Stein verwandeln.

Heilige Rüstung:
Lebensmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 18 oder 90 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 2 Mana pro Runde. Häufig.
Erfüllt die Rüstungen einer normalen Einheit mit heiligem Licht, das ihre Verteidigungskapazität um zwei Schilde erhöht.

Heilige Waffe:
Lebensmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 15 oder 75 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 1 Mana pro Runde. Häufig.
Segnet die Waffen einer Einheit und verleiht ihnen dadurch die Fähigkeit, Wesen mit Waffenimmunität zu verwunden. Außerdem erhalten diese Waffen einen Trefferbonus von +1 (Erhöhung der Trefferwahrscheinlichkeit um 10%) für den Nahkampf und für Gefechte, die über bestimmte Entfernungen hinweg oder mit Wurfgeschossen ausgetragen werden.

Heiliges Wort:
Lebensmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 60 Mana. Selten.
Unternimmt den Versuch, umgehend alle (wiedererweckten und auch schwarzkanalisierten) Wesen aus der Zwischenwelt und/oder übernatürlichen Kreaturen zu verbannen. Jede Figur einer gegnerischen Einheit muß einzeln diesem heiligen Spruch widerstehen (bei einer Herabsetzung des Widerstandswillens um zwei Strafpunkte). Wesen aus der Zwischenwelt haben es dabei noch schwerer, da sie sogar fünf Strafpunkte für ihren Widerstandswillen wett machen müssen.

Heilen:
Lebensmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 15 Mana. Häufig.
Heilt eine Zieleinheit um fünf Trefferpunkte (oder weniger, wenn die Einheit weniger als fünf Trefferpunkte an Schaden erlitten hat).

Held herbeirufen:
Obskure Magie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 300 Mana. Weniger häufig.
Ruft einen beliebigen Helden zur Zauberfestung. Dieser ist allerdings nicht so mächtig wie derjenige, der mit dem Zauberspruch Meister des Kampfes herbeirufen erscheint. Aber auch dieser Held verzichtet auf seine anfängliche Goldzahlung, und auch er muß nicht unbedingt vom Zauberer übernommen werden. Sie können diesen Zauber nicht anwenden, wenn Sie bereits über sechs Helden verfügen.

Held zurückrufen:
Obskure Magie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 20 Mana. Weniger häufig.
Ruft den Zielhelden zur Zauberfestung zurück.

Heldentum:
Lebensmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 20 oder 100 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 2 Mana pro Runde. Häufig.
Verleiht einer normalen Einheit den Mut und die Erfahrung von Elitetruppen.

Herbeirufungskreis:
Obskure Magie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 50 Mana. Häufig.
Verlagert den Zielherbeirufungskreis (ursprünglich in der Stadt, in der sich auch die Zauberfestung befindet) in eine andere Stadt.

Himmelsdrache:
Hexenmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 1000 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 25 Mana pro Runde. Sehr selten.
Ruft einen grimmigen, feuerspuckenden Winddrachen aus dem Reich der Lüfte herbei. Dieser mächtige Himmelsdrache ist gegenüber Täuschungen immun und kann mit seinem feurigen Atem in seiner Nähe befindliche Gegner leicht in Staub und Asche verwandeln.

Himmlisches Licht:
Lebensmagie. Stadtverzauberung. Aussprechungskosten: 150 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 2 Mana pro Runde. Weniger häufig.

Taucht eine eigene Stadt in lebensbringende Lichtstrahlen des Himmels, das den Wesen der Lebensmagie zugute kommt, den Kreaturen des Todes jedoch die Kraft entzieht (entsprechend der Wirkung des wahren Lichts). Schlachten, die innerhalb einer Stadt stattfinden, laufen unter den gleichen Bedingungen ab wie nach der Aussprechung des Zauberspruchs wahres Licht.

Hochgebet:
Lebensmagie. Kampfverzauberung. Aussprechungskosten: 60 Mana. Sehr selten.
Beschwört die heiligen Kräfte des Lichts, alle eigenen Einheiten mit außergewöhnlichen Angriffs- und Verteidigungskräften zu versehen. Die Angriffsstärke (Schwerter) und Verteidigungskapazität (Schilde) erhöhen sich jeweils um zwei, der Widerstandswillen sogar um drei Stufen. Die Fähigkeit, einen Angriff abzuwehren und einen Gegenangriff durchzuführen, wird um 10% gesteigert.

Höhenangst:
Hexenmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 25 Mana. Weniger häufig.
Versucht, die Zieleinheit während des Kampfes in einen akuten Anfall von Höhenangst zu stürzen. Die befallene Einheit erhält daraufhin zwei Straftrefferpunkte (d.h. ihre Trefferchance wird um 20% vermindert). Außerdem fällt ihr auch die Verteidigung schwerer (die Verteidigungskapazität nimmt um einen Punkt ab).

Höllenhunde:
Chaosmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 40 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 1 Mana pro Runde. Häufig.
Zur Herbeirufung eines wilden Rudels feuerspeiender Höllenhunde.

Hungersnot:
Todesmagie. Stadtverzauberung. Aussprechungskosten: 200 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 5 Mana pro Runde. Selten.
Vernichtet einen Großteil der Ernte einer Stadt und führt dadurch zur Halbierung der städtischen Nahrungsmittelproduktion. Wenn nicht genügend Nahrung für die Bevölkerung zur Verfügung steht, müssen die hungernden Stadtbewohner sterben.

Hydra:
Chaosmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 650 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 14 Mana pro Runde. Sehr selten.
Beschwört eine neunköpfige Hydra herauf. Jeder abgeschlagene Kopf dieses feuerspeienden Ungetums besitzt die Fähigkeit, während und nach einem Kampf wieder nachzuwachsen.

Immunität gegenüber Zaubersprüchen:
Hexenmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 50 oder 250 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 5 Mana pro Runde. Selten.
Durch diesen Zauberspruch wird eine Einheit völlig immun gegenüber sämtlichen Zaubersprüchen und deren Wirkungen. Außerdem verleiht er Immunität gegenüber Hauch- und Blickangriffen. Und als ob das nicht schon genug wäre, dieser Zauber erhöht außerdem die Verteidigungskapazität (Schilde) einer Einheit gegenüber allen magischen Fern- und Nahkampfangriffen auf 10 - wenn diese niedriger als 10 war.

Inkarnation:
Lebensmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 500 Mana. Selten.
Ruft den berühmtesten aller Helden herbei: Torin, den Auserwählten. Beachten Sie, daß Sie diesen Helden auf keine andere Weise für Ihre Truppen rekrutieren können.

Inspiration:
Lebensmagie. Stadtverzauberung. Aussprechungskosten: 350 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 2 Mana pro Runde. Sehr selten.
Verleiht der örtlichen Stadtbevölkerung eine positivere Lebenseinstellung, wodurch die Produktionsrate der betreffenden Stadt um 50% steigt!

Kampfaltar:
Lebensmagie. Stadtverzauberung. Aussprechungskosten: 300 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 5 Mana pro Runde. Selten.
Verhilft allen Einheiten der verzauberten Stadt zu einem Anfangs-Erfahrungsstand von Elitetruppen.

Koloß:
Naturmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 800 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 17 Mana pro Runde. Sehr selten.
Zur Herbeirufung eines schrecklichen Kolosses. Ein Koloß ist eine felsbrockenschleudernde Kampfmaschine, die gegenüber allen Formen von Gift- und Versteinerungsangriffen immun ist.

Konfusion:
Hexenmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 15 Mana. Häufig.
Unternimmt den Versuch, innerhalb der Zieleinheit Verwirrung und Orientierungslosigkeit zu stiften. Für die Dauer des Kampfes kann eine verwirrte Einheit ihre normalen geistigen Fähigkeiten nur zurückgewinnen, wenn eine Entzauberung ausgesprochen wird. In jeder Runde führt dieser Zauber willkürlich zu einer der folgenden Verhaltensweisen in der Zieleinheit: Herumstehen und - außer blöde und verwirrt dreinschaun - nichts tun, sich in irgendeine Richtung bewegen, Verbündete oder Gegner angreifen.

Kraftverzehrung:
Todesmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 50 Mana. Weniger häufig.
Entzieht den Manareserven des Zielmagiers zwischen 50 und 150 Punkte an Zauberkraft.

Kreaturenfesselung:
Hexenmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 70 Mana. Sehr selten.
Versucht, ein übernatürliches (d.h. herbeigerufenes) Wesen des Gegners zum Überlaufen zu bewegen. Wenn sich eine Zielkreatur der Wirkung dieses Zauberspruchs nicht widersetzen kann (Verringerung des Widerstandswillens um 2 Stufen), ist sie für den Rest des Kampfgeschehens (oder bis sie entzaubert wird) gezwungen, auf der Seite des ausführenden Zauberers zu kämpfen. Nach Beendigung des Kampfes verschwindet ein "gefesseltes" Wesen wieder.

Kreuzzug:
Lebensmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 1100 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 10 Mana pro Runde. Sehr selten.
Verleiht allen normalen Einheiten eines Zauberers die nötige Inspiration, um jeweils eine Erfahrungsstufe dazuzugewinnen (Rekruten werden zu Gemeinen (Regulären), Gemeine werden zu Veteranen, etc.).

Kriegsbären:
Naturmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 70 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 2 Mana pro Runde. Häufig.
Ruft eine Horde grimmiger Bären herbei.

Lähmung:
Hexenmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 250 Mana. Selten.
Lähmt sämtliche gegnerischen Einheiten im Zielquadranten für mindestens eine Runde. Nachdem die Einheit eine Runde lang gelähmt war, hat sie pro Runde eine Chance, sich aus diesem Zustand zu befreien, indem sie dem Lähmungsfeld erfolgreich widersteht (für 5 Widerstands-Strafpunkte).

Landentweihung:
Chaosmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 40 Mana. Häufig.
Entweiht das Land eines Zielquadranten (auf Meeresquadranten kann dieser Zauberspruch nicht angewendet werden). Das mit diesem Zauber belegte Land bringt keine Nahrungsmittel oder Mineralien hervor und kann nur durch das Gebet von Priestern und Schamanen von seinem Fluch befreit werden.

Laufen mit dem großen Wind:
Hexenmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 250 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 20 Mana pro Runde. Selten.
Verleiht der Zieleinheit die Fähigkeit zu fliegen (mit einer Geschwindigkeit von 3). Alle Einheiten, die mit der Zieleinheit zusammengezogen wurden, bewegen sich mit der gleichen Geschwindigkeit. Das Laufen mit dem großen Wind zeigt zwar während eines Kampfes keine Wirkung, aber die Einheiten, die mit derart verzauberten Wesen zusammengefaßt sind, können auch über Meeresquadranten kämpfen (sie erscheinen dann im Kampf mit kleinen Inseln unter ihren Füßen).

Laufen auf dem Wasser:
Naturmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 50 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 1 Mana pro Runde. Häufig.
Verleiht einer Figur die Fähigkeit, auf dem Wasser zu laufen. Die Fortbewegungsgeschwindigkeit der entsprechenden Einheit wird damit nicht verändert.

Lebenskraft:
Lebensmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 1000 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 10 Mana pro Runde. Sehr selten.
Etabliert die Mächte der Lebensmagie mit solcher Nachdrücklichkeit in beiden Welten, daß *alle* Todeszauber, die ausgesprochen werden, dieser Kraft (mit einer Stärke von 500 Mana) widerstehen müssen oder vertrieben werden. Anders

ausgedrückt ist die Lebenskraft eine globale Verzauberung, die das erfolgreiche Aussprechen aller Zaubersprüche der Todesmagie zu verhindern versucht.

Lebensverzehrung:
Todesmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 10+ Mana. Häufig.

Entzieht einer Zieleinheit Lebenskraft und führt sie entweder dem Helden zu, der diesen Zauberspruch ausgesprochen hat, oder wandelt das verzehrte Leben in Mana um, wenn dieser Zauberspruch von einem Magier ausgesprochen wurde. Im letzteren Fall erhält der Zauberer drei Manaeinheiten für jeden entzogenen Lebens-Trefferpunkt. Beachten Sie, daß die Trefferpunkte des Helden (im ersteren Fall) für die Dauer der Schlacht über die normale Grenze steigen *können*! Dieser Zauberspruch fällt unter die Lebensdiebstahlsangriffe (siehe Besondere Eigenschaften und Fähigkeiten der Einheiten). Wird in diesen Zauber zusätzliches Mana investiert, ist es für die Zieleinheit noch schwieriger, einem Angriff Widerstand zu leisten (für jede fünf ausgegebene Manaeinheiten verringert sich der Widerstandswille der Einheit um eine Stufe).

Lebenszauber:
Lebensmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 1250 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 10 Mana pro Runde. Sehr selten.

Jedes Wesen des Zauberers erhält 25% zusätzliche Trefferpunkte zu den bereits vorhandenen (das Minimum beträgt 1 zusätzlichen Trefferpunkt). Richtig! Dies trifft auf jede einzelne Figur aller Einheiten zu!

Lichtblitz:
Chaosmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 10+ Mana. Weniger häufig.

Führt einen Angriffsschlag mit einem Blitz aus intensiver elektrischer Energie gegen eine Einheit durch, der die Kraft eines verteidigungsbrechenden Zauberangriffs der Stärke 5 besitzt. Die Wirkung des Lichtblitzes kann durch zusätzlich für das Aussprechen des Zauberspruchs ausgegebenes Mana um jeweils eine Stufe erhöht werden.

Löwenherz:
Lebensmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 40 oder 200 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 4 Mana pro Runde. Selten.

Verleiht einer Zieleinheit heiligen Mut und erhöht deren Angriffsstärke (für Nahkämpfe, Fernangriffe und Angriffe mit Wurfgeschossen), Trefferpunkte (Herzen) und Widerstandswillen (Kreuze).

Luft-Elementarwesen:
Hexenmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 50 Mana. Selten.

Zur Herbeirufung eines unsichtbaren, fliegenden Luft-Elementarwesens während eines Kampfes. Das Wesen verschwindet nach Beendigung des Kampfes wieder. Beachten Sie, daß ein Zauberer höchstens acht aktive Einheiten in der Schlacht haben darf, um diese Kreatur herbeirufen zu können.

Lycanthropie:
Todesmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 180 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 5 Mana pro Runde. Weniger häufig.

Damit wird eine normale Einheit in ein Rudel Werwölfe verwandelt! Diese heulenden Kreaturen des Todes sind gegenüber normalen Waffen immun. (Siehe Tabelle J im Anhang.)

Magischer Wirbelwind:
Chaosmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 50 Mana. Selten.

Läßt einen chaotischen Wirbelwind aufziehen, der sich pro Runde um vier Kartenquadranten fortbewegt. Die Richtung des Sturms wird für die ersten drei Quadranten zufällig bestimmt, während der vierte Quadrant von demjenigen festgelegt werden kann, der den Zauber ausspricht. Wenn der Wirbelsturm über ein Einheit hinwegfegt, erleidet diese unabhängig von ihrer Verteidigungskapazität fünf Trefferpunkte. Außerdem besteht eine 25%ige Wahrscheinlichkeit, daß Einheiten in angrenzenden Kartenquadranten von einem Lichtblitz (der Stärke 8) getroffen werden. Und wenn der Wirbelsturm während eines Gefechtes einen Stadtquadranten heimsucht, besteht für jedes Gebäude eine 5%ige Wahrscheinlichkeit, zerstört zu werden.

Manaentzug:
Todesmagie. Kampfverzauberung. Aussprechungskosten: 20 Mana. Häufig.

Allen gegnerischen Zauberern werden pro Runde fünf Mana abgenommen. Dies schließt auch den Zauberer ein, mit dem Sie sich momentan im Kampf befinden. Außerdem verlieren alle Einheiten, die magische Fernangriffe ausführen, einen Zauberangriff pro Runde.

Mantel der Furcht:
Todesmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 12 oder 60 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 1 Mana pro Runde. Häufig.
Umgibt die Zieleinheit mit einer furchteinflößenden Aura. Jedesmal wenn gegnerische Truppen einer Einheit mit dem Mantel der Furcht im Nahkampf gegenüberstehen, muß jedes einzelne Truppenmitglied seine Angst überwinden, bevor ein Angriff oder Gegenangriff durchgeführt werden kann.

Massenheilung:
Lebensmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 50 Mana. Selten.
Heilt bei all Ihren Einheiten fünf Trefferpunkte (oder weniger, wenn eine Einheit nicht so viele Treffer erlitten hat).

Massenunsichtbarkeit:
Hexenmagie. Kampfverzauberung. Aussprechungskosten: 80 Mana. Sehr selten.
Macht all Ihre Einheiten für den Gegner unsichtbar. Während diese Einheiten unsichtbar sind, wird es unmöglich, Fernangriffswaffen auf sie abzuzielen. Außerdem erhalten gegnerische Einheiten, die sich mit ihnen im Nahkampf befinden, einen Straftrefferpunkt (d.h. eine um 10% verringerte Chance zu treffen).

Mauer aus Stein:
Naturmagie. Stadtverzauberung. Aussprechungskosten: 50 Mana. Häufig.
Umgibt die Zielstadt mit einer mächtigen Wand aus Stein.

Mauer der Dunkelheit:
Todesmagie. Stadtverzauberung. Aussprechungskosten: 40 oder 200 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 5 Mana pro Runde. Weniger häufig.
Stürzt eine Stadt in tiefste Finsternis. Damit wird die Garnison vor Fernangriffen geschützt, und keine gegnerische Einheit (die nicht über einen der Zauber Wahre Erkenntnis oder Immunität gegenüber Täuschungsangriffen verfügt) kann durch diese Mauer der Dunkelheit hindurchsehen. Allerdings können die Einheiten, die sich innerhalb der Mauer der Dunkelheit befinden, trotzdem Fernangriffe durchführen.

Meister des Kampfes herbeirufen:
Obskure Magie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 750 Mana. Selten.
Ruft einen beliebigen mächtigen Helden zur Zauberfestung. Wenn ein Held mit diesem Zauberspruch herbeigerufen wird, verzichtet er auf seine normale Anfangszahlung und stellt sich dem Zauberer gratis zur Verfügung. Der Zauberer ist aber nicht verpflichtet, die Dienste des Helden auch tatsächlich in Anspruch zu nehmen. Sie können diesen Zauberspruch nicht anwenden, wenn bereits sechs Helden in Ihren Diensten stehen.

Metallfeuer:
Chaosmagie. Kampfverzauberung. Aussprechungskosten: 40 Mana. Selten.
Eine leicht schwächere Version des Flammenschwerts. Durch das Metallfeuer werden sämtliche Waffen Ihrer normalen Wesen zu Waffen des Feuers. Wenn diese in einem Nahkampf oder als Wurfwaffen eingesetzt werden, erhalten sie eine zusätzlichen Angriffsstärke von einem Punkt und können sogar den Einheiten Schaden zufügen, die gegen Waffen immun sind. Die Wirkungen des Metallfeuers und des Flammenschwerts werden nicht zusammengerechnet.

Meteoritenstürme:
Chaosmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 900 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 10 Mana pro Runde. Sehr selten.
Diese Verzauberung löst einen heftigen Sturm aus Feuerhagel auf beiden Existenzebenen aus. Damit werden alle Wesen, die sich außerhalb einer schützenden Stadt befinden, einem magischen Feuerangriff der Stärke 4 ausgesetzt, und alle Gebäude werden mit einer 5%igen Wahrscheinlichkeit pro Runde zerstört. Die Stadt des Zauberers, der diesen Sturm auslöst, und seine Truppen innerhalb der Stadt sind gegenüber Meteoritenstürmen immun.

Nachtläufer:
Todesmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 250 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 1 Mana pro Runde. Weniger häufig.
Ruft einen furchterregenden, unsichtbaren Nachtläufer mit Todesblick herbei.

Nagas:
Hexenmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 100 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 2 Mana pro Runde. Häufig.
Ruft zwei Nagas samt ihrer Dreizacke herbei. Diese schwimmenden Kreaturen bespucken im Kampf ihre Gegner mit Gift.

Naturheilung:
Naturmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 50 Mana. Weniger häufig.
Unterzieht alle Einheiten, die sich im Zielquadranten befinden, einem vollständigen Heilungsprozeß (außer Kreaturen des Todes).

Netz:
Naturmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 10 Mana. Häufig.
Wirft über die Wesen in der Zieleinheit ein klebriges Netz. Die Wesen, die in diesem Netz gefangen sind, können sich nicht fortbewegen, bis sie es zerstört haben. Das Netz hat eine Gesamttrefferpunktzahl von 12 Herzen) keine Punkte der Verteidigungskapazität) und kann nur durch Nahangriffe und magische Fernangriffe der gefangenen Einheit zerstört werden. Dabei müssen beide Angriffsarten voll zum Einsatz kommen, um das Netz zu zerstören. Die klebrigen Überbleibsel des Netzes machen fliegende Einheiten, die darunter festgehalten wurden, für die restliche Zeit des Kampfes flugunfähig.

Pestilenz:
Todesmagie. Stadtverzauberung. Aussprechungskosten: 350 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 5 Mana pro Runde. Sehr selten.
Ruft in der Zielstadt aus dem Abgrund des Bösen eine Welle der Krankheit und des Todes hervor. Der Ausbruch der Pest bringt nicht nur den Tod in die Stadt (pro Runde kann ein Städter sterben), sondern erzeugt dort auch eine erhebliche Unruhe (es kommen zwei weitere Rebellen hinzu).

Pfadfinder:
Naturmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 50 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 1 Mana pro Runde. Weniger häufig.
Verleiht der Zieleinheit (und allen anderen Einheiten der gleichen Gruppe) die Fähigkeit, über jegliches Land zu ziehen, als ob es Weideland wäre. Dadurch wird nur ein Fortbewegungspunkt pro Quadrant abgezogen.

Phantombestie:
Hexenmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 35 Mana. Weniger häufig.
Ruft für die Dauer des Kampfes eine illusorische Kampfbestie herbei. Diese taucht aber nur auf, wenn der Kampf auf dem Land stattfindet und wenn weniger als neun Einheiten für den entsprechenden Zauberer kämpfen. Die Phantombestie ist gegenüber sämtlichen Formen der Todesmagie immun und verschwindet nach Beendigung des Kampfes wieder.

Phantomkrieger:
Hexenmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 10 Mana. Häufig.
Ruft für die Dauer des Kampfes illusorische Phantomkrieger herbei. Sie erscheinen aber nur, wenn weniger als neun Einheiten für den Zauberer kämpfen. Nach dem Kampf kehren sie wieder in ihr materieloses Reich zurück, von aus dem sie herbeigerufen wurden.

Qualen der Dunkelheit:
Todesmagie. Kampfverzauberung. Aussprechungsskosten: 40 Mana. Selten.
Setzt alle Kreaturen, die nicht dem Reich der Todesmagie entstammen, den Qualen der Dunkelheit aus, und zwar in jeder Runde. Alle gegnerischen Figuren, die sich ihnen nicht widersetzen können, verlieren einen Trefferpunkt.

Rechtschaffenheit:
Lebensmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 40 oder 200 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 2 Mana pro Runde. Selten.
Verursacht bei der Zieleinheit ein ungeheuer starkes Streben nach der heiligen Sache. Dieses Streben ist so intensiv, daß es die Lebenskräfte hervorruft, die sich dann innerhalb der Einheit manifestieren und dieser eine vollständige Immunität gegenüber den Zaubersprüchen der Todes- und Chaosmagie verleiht!

Regeneration:
Naturmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 60 oder 300 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 10 Mana pro Runde. Sehr selten.
Verleiht der Zieleinheit die Fähigkeit der Regeneration, und zwar während des Kampfes (um einen Trefferpunkt pro Runde) und danach (die volle Wiederherstellung der Gesundheit nach Beendigung des Kampfes). Wenn ein Wesen im Kampf stirbt, wird es daraufhin bei voller Gesundheit wieder zum Leben erweckt, *aber nur, wenn* seine Seite den Kampf gewonnen hat. Diese Verzauberung kann nicht auf Wesen angewendet werden, die verbannt oder weggeschickt wurden (Verbannung, Todesfluch, Heiliges Wort oder Wegschicken).

Resurrektion:

Lebensmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 250 Mana. Weniger häufig.

Ruft einen Helden aus dem Reich der Toten zurück, unabhängig davon, wie lange er dort war. Er erscheint dann wieder auf der Zauberfestung in normalem Gesundheitszustand und mit dem Erfahrungsstand, den er zuvor besessen hatte. Dies gilt nur, wenn dem entsprechenden Zauberer nicht bereits sechs Helden zur Verfügung stehen.

Riesendrache:

Chaosmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 900 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 30 Mana pro Runde. Sehr selten.

Ruft einen feuerspeienden Drachen der Rache aus den Tiefen des Chaos herbei. Die aus dem Riesenmaul des Drachen hervorstechenden Flammen sind so heiß, daß schwache Gegner durch sie umkommen, bevor sie überhaupt zur Verteidigung ansetzen können.

Riesenspinnen:

Naturmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 200 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 4 Mana pro Runde. Weniger häufig.

Zur Herbeirufung von zwei riesigen, netzschleudernden Giftspinnen.

Riesenstärke:

Naturmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 8 oder 40 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 1 Mana pro Runde. Häufig.

Verleiht den Kreaturen einer Zieleinheit Riesenkräfte (erhöht die Angriffsstärke um einen Punkt).

Riesenwurm:

Naturmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 1000 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 20 Mana pro Runde. Sehr selten.

Zur Herbeirufung eines riesigen, giftigen, tunnelgrabenden Erdwurms. Der Riesenwurm kann sich - trotz seiner ungeheuerlichen Ausmaße - aufgrund seiner Tunnelbaufähigkeit mit furchterregender Geschwindigkeit auf dem Schlachtfeld fortbewegen.

Ritter des Todes:

Todesmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 600 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 8 Mana pro Runde. Sehr selten.

Zur Herbeirufung von Rittern des Todes, die auf der Seite des aussprechenden Zauberers kämpfen. Diese furchterregenden Kämpfer sind in der Lage, durch bloße Berührung die Lebenssubstanz ihrer Gegner zu stehlen und brutale Erstschläge auszuführen, gegen die die meisten Rüstungen und Panzerungen wehrlos sind.

Ruf der Blitze:

Naturmagie. Kampfzauber. Aussprechungskosten: 60 Mana. Sehr selten.

Beschwört ein furchterregendes Gewitter herauf, aus dem tödliche Blitze hervorschießen. Dabei schlagen zu Beginn einer Runde drei bis fünf Blitze der Stärke 8 willkürlich auf die Truppen der Gegner ein. Dieser Zauber bleibt für die Dauer des gesamten Kampfes wirksam.

Ruf des Chaos:

Chaosmagie. Kampfzauber. Aussprechungskosten: 75 Mana; Sehr selten.

Beschwört die Mächte des Chaos, einen verheerenden Schaden an den gegnerischen Truppen auszurichten. Einzelne Einheiten können dabei willkürlich folgenden Wirkungen ausgesetzt werden: nichts passiert, Heilung von fünf Schadenstreffern, Chaoskanäle, Warp-Kreatur, Feuerblitz der Stärke 15, Warp-Blitz, Blitz der Verdammnis oder Disintegration.

Ruf der Leere:

Chaosmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 500 Mana. Sehr selten.

Läßt eine ganze Stadt in einer sich auftuenden Leere verschwinden (jeder Städter und jedes Gebäude besitzt eine 50%ige Chance, diesem Schicksal zu entgehen; Militäreinheiten müssen unabhängig von ihrer Verteidigung einen Schaden von 10 Punkten einstecken). Die Überreste der zerstörten Stadt werden über das umliegende Land verstreut und machen es durch die verbleibende Zauberwirkung unbrauchbar.

Ruf der Risse:

Naturmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 20 Mana. Weniger häufig.

Reißt die Oberfläche der Erde auf. Jedes nicht-fliegende, nicht-körperlose Wesen, das das Pech hat, über einem neu entstehenden Riß zu stehen, wird (unabhängig von seiner Verteidigung) mit einer Wahrscheinlichkeit von 25% den Boden unter den Füßen verlieren und im Inneren der Erde einen schrecklichen Tod finden.

Steinmauern, die sich über einem Riß befinden, werden zerstört.

Schattendämone:
Todesmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 325 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 7 Mana pro Runde. Weniger häufig.
Ruft Schattendämonen herbei, die für den Zauberer kämpfen. Schattendämonen sind körperlose, fliegende Kreaturen, die sich regenerieren können. Sie besitzen außerdem die natürliche Fähigkeit, nach Belieben zwischen Arcanus und Myrror hin und her zu reisen.

Schauerliche Waffe:
Chaosmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 15 oder 75 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 1 Mana pro Runde. Häufig.
Verzaubert die Waffen einer normalen Einheit (sowohl für Nahkämpfe als auch für Fernangriffe) mit einem wirksamen Chaosgeist. Die Abwehr dieser Waffen wird dadurch erheblich erschwert (die Verteidigungskapazität eines Gegners verringert sich um 1, d.h. jedes Schild verliert 10% seiner Trefferabwehr gegen Truppen mit schauerlichen Waffen). Außerdem können diese Waffen effektiv gegen Wesen mit Waffenimmunität eingesetzt werden. In Verbindung mit dem Zauberspruch Flammenschwert potenziert sich die Wirkung der schauerlichen Waffen.

Schreckenszauber:
Todesmagie. Kampfverzauberung. Aussprechungskosten: 20 Mana. Häufig.
Flößt allen gegnerischen Einheiten Furcht ein. Alle gegnerischen Einheiten müssen dann in jeder Kampfrunde versuchen (bei einer Verringerung des Widerstandswillens um 1 Punkt), diese Angst zu überwinden. Wenn einer Einheit dies nicht gelingt, erstarrt sie in Furcht und Schrecken und kann dann keine Angriffe ausführen. Sie ist aber dennoch in der Lage, bei der Verteidigung gegen Nahkampfangriffe Gegenangriffe einzuleiten.

Schwäche:
Todesmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 5 Mana. Häufig.
Entzieht den Kämpfern der Zieleinheit während des Kampfes die Kräfte. Alle Kreaturen erleiden dadurch eine Schwächung von zwei Punkten ihrer Nahkampf-, Wurf- und Fernangriffsstärke. Die Einheiten haben keine Möglichkeiten, sich dagegen zu wehren.

Schwarze Kanäle:
Todesmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 100 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 1 Mana pro Runde. Weniger häufig.
Wandelt die Zielkreatur in ein widerwärtiges Wesen der Zwischenwelt um und modifiziert seine Eigenschaften wie folgt: plus 3 für Nahangriffsstärke (Schwerter), plus 1 für Angriffe mit Wurfgeschossen (Bögen), Hauchangriffe, Trefferpunkte (Herzen), Widerstandswillen (Kreuze) und Verteidigungskapazität (Schilde).

Schwarzer Schlaf:
Todesmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 15 Mana. Häufig.
Versucht, die Zielgruppe in einen tiefen, todesähnlichen Schlaf zu versetzen. Wenn eine Einheit dem schwarzen Schlaf erliegt, verbringt sie den Rest der Schlacht in diesem verteidigungslosen Zustand und wird daher zu einer leichten Beute für die gegnerischen Truppen, die ihr durch einen Angriff den größtmöglichen Schaden zufügen können.

Schwarzer Wind:
Todesmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 200 Mana. Selten.
Überträgt auf alle Kreaturen einer Zielgruppe eine faulige, verzehrende Krankheit, deren Wirkung sofort einsetzt und zum schnellen Tod der Betroffenen führt. Die einzelnen Figuren einer Einheit können einer Ansteckung dieser durch den schwarzen Wind übertragenen Krankheit jedoch versuchen zu widerstehen.

Schwarzes Gebet:
Todesmagie. Kampfverzauberung. Aussprechungskosten: 35 Mana. Weniger häufig.
Legt einen Fluch auf alle gegnerischen Einheiten und verringert deren Angriffsstärke (Schwerter) sowie ihre Verteidigungskapazität (Schilde) um eine Stufe. Ihr Widerstandswille gegenüber Zauberangriffen (Kreuze) wird sogar um zwei Stufen reduziert.

Schwimmende Insel:
Hexenmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 50 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 5 Mana pro Runde. Häufig.
Ruft eine große, scheinbar körperhafte Wolke zu einem sichtbaren, vom Zauberer ausgewählten Meeresquadranten herbei. Diese dichte Gaswolke kann bis zu acht Einheiten über das Meer transportieren und bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von zwei Quadranten pro Runde fort.

Segen:
Lebensmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 8 oder 40 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 1 Mana pro Runde. Häufig.
Segnet die Zieleinheit mit einer gesteigerten Verteidigungskapazität (plus 2 Schilde) und einem erhöhten Widerstandswillen (plus 2 Kreuze) gegenüber Zaubersprüchen der Todes- und Chaosmagie.

Skelette:
Todesmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 25 Mana. Häufig.
Ruft eine Schar von Skeletten herbei. Skelette sind gegenüber normalen Wurfgeschossen immun. Diese Scharen von Skeletten sind auch deshalb so gefürchtet, weil sie für nur geringe Aussprechungskosten erworben werden können.

Stadtweihe:
Lebensmagie. Stadtverzauberung. Aussprechungskosten:400 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 8 Mana pro Runde. Sehr selten.
Vertreibt alle negativen Beschwörungen einer Stadt und beschützt sie vor weiteren (stadtspezifischen oder globalen) Verzauberungen der Chaos- und Todesmagie.

Steinerne Haut:
Naturmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 10 oder 50 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 1 Mana pro Runde. Häufig.
Stattet die Zieleinheit mit einer verhärteten Haut aus, wodurch ihre Verteidigungskapazität um einen Punkt (Schild) erhöht wird.

Steinriese:
Naturmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 450 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 9 Mana pro Runde. Selten.
Ruft einen unheimlich großen, mauerzertrümmernden Steinriesen herbei, der gegenüber Steinangriffen immun ist und seine Gegner mit riesigen Steinblöcken bewerfen kann.

Sturmriese:
Hexenmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 10 oder 50 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 1 Mana pro Runde. Selten.
Ruft einen mit Lichtblitzen um sich werfenden Sturmriesen herbei. Er kann aber nicht nur gewaltige Lichtblitze über größere Entfernungen schleudern, sondern sie auch im Nahkampf einsetzen.

Sternenfeuer:
Lebensmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 10 Mana. Häufig.
Läßt einen heiligen Strahl brennenden Lichts von den Sternen (Zauberangriff der Stärke 15) auf eine Zieleinheit der Chaos- oder Todesmagie fallen (andere Kreaturen können damit nicht angegriffen werden).

Stierdrachen:
Naturmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 600 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 15 Mana pro Runde. Selten.
Zur Herbeirufung von Stierdrachen. Diese Ungeheuer sind - genau wie ihre mythologischen Namensvettern - so häßlich und furchterregend, daß sie alle Gegner zu Stein verwandeln, die zufällig in ihre Richtung blicken.

Straße verzaubern:
Hexenmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 100 Mana; Aufrechterhaltungskosten: Keine. Weniger häufig.
Nicht-fliegende Einheiten brauchen für die Fortbewegung auf allen Straßen innerhalb von zwei Kartenquadranten des Zielgebiets keine Bewegungspunkte zu bezahlen. Beachten Sie, daß auf Myrror automatisch *alle* Straßen diesem Zauber unterliegen.

Strom des Lebens:
Lebensmagie. Stadtverzauberung. Aussprechungskosten: 300 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 8 Mana pro Runde. Selten.
Verwandelt eine Ihrer normalen Städte in eine wunderbare, blühende Stadt. Dort verdoppelt sich das Bevölkerungswachstum, und alle Einheiten, die sich in dieser Stadt befinden, werden am Ende jeder Runde vollständig geheilt. Die Bürger fühlen sich in ihrer Stadt so wohl, daß die Unruhe völlig verschwindet!

Subversion:
Todesmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 100 Mana. Weniger häufig.
Ruft eine allgemeine Verachtung gegenüber dem gegnerischen Zielzauberer

hervor, wodurch seinen diplomatischen Beziehungen mit allen anderen Zauberern ein beachtlicher Schaden zugefügt wird.

Todesfluch:
Todesmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 500 Mana. Sehr selten.
Dieser Zauberspruch hat die umgehende Vernichtung aller normalen gegnerischen Einheiten auf Arcanus und Myrror zum Ziel! Einheiten, die diesem wirksamen Todesfluch nicht widerstehen können, sterben auf der Stelle.

Todesverwünschung:
Todesmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 50 Mana. Sehr selten.
Beschwört die Mächte des Todes, alle gegnerischen Truppen auf der Stelle niederzustrecken. Einheiten, die sich diesem Zauber nicht widersetzen können, sterben sofort. Der Widerstandswille aller Einheiten, auf die der Zauberspruch angewendet wird, verringert sich um zwei Stufen.

Tote erwecken:
Lebensmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 35 Mana. Weniger häufig.
Erweckt eine normale Einheit, die im aktuellen Kampf ums Leben gekommen ist, wieder zum Leben. Die Einheit erscheint daraufhin in einem etwas angeschlagenen Gesundheitszustand (mit nur der halben normalen Truppenstärke und ohne *irgendwelche* Verzauberungen, die vorher über sie ausgesprochen wurden).

Transmutation:
Naturmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 60 Mana. Weniger häufig.
Wandelt Kohle und Erze in Hügeln und Bergen in edlere Materialien um: Kohlestücke werden zu Edelsteinen, Eisen zu Gold und Silber zu Mithril. Dabei handelt es sich um eine dauerhafte Transmutation.

Unsichtbarkeit:
Hexenmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 35 oder 175 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 10 Mana pro Runde. Selten.
Entzieht eine Zieleinheit dem Blick ihres Gegners, so daß sie nur entdeckt werden kann, wenn sie sich direkt neben ihm befindet. Eine unsichtbare Einheit kann nicht zum Ziel von Fernwaffen gemacht werden und verringert im Nahkampf die Trefferchance eines Angreifers um einen Punkt (entspricht einer 10% niedrigeren Erfolgswahrscheinlichkeit).

Unterwerfung:
Todesmagie. Wesen-Kampfverzauberung. Aussprechungskosten: 30 Mana. Weniger häufig.
Versucht, eine normale gegnerische Einheit dem Zauberer zu unterwerfen, der diese Verzauberung ausspricht. Wenn die Zieleinheit erst einmal die Seiten gewechselt hat, bleibt sie bis zum Ende des Kampfes auf der Seite dieses Zauberers. Beachten Sie, daß übernatürliche Wesen und Helden von diesem Zauberspruch unberührt bleiben.

Unverwundbarkeit:
Lebensmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 40 oder 200 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 5 Mana pro Runde. Selten.
Legt einen schützenden Segen auf eine Zieleinheit und macht sie so gegenüber normalen Waffen unverwundbar (Waffenimmunität). Darüber hinaus lassen sie schwache Angriffe unberührt - die ersten beiden Treffer, die normalerweise zur Schwächung geführt hätten, zeigen bei der unverwundbaren Einheit keinerlei Wirkung (d.h. eine Einheit, der Unverwundbarkeit verliehen wurde, kann zwei Trefferpunkte unbeschadet wegstecken).

Veränderung des Geländes:
Naturmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 50 Mana. Weniger häufig.
Verändert das Gelände auf dem Zielkartenquadranten wie folgt:
- Wüsten, Wälder, Hügel und Sümpfe werden zu Weideland;
- Weideland wird zu Wäldern;
- Vulkane werden zu Bergen;
- Berge werden zu Hügeln.

Nichtaufgeführte Geländearten sowie Zauberknoten werden von diesem Zauberspruch nicht berührt.

Verbannung:
Hexenmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 20+ Mana; Aufrechterhaltungskosten: Keine. Selten.
Unternimmt den Versuch, alle Zielkreaturen wieder in die Zauberreiche zurückzuschicken, aus denen sie herbeigerufen wurden. Jede Figur der Zielgruppe

besitzt die Chance, diesem Zauberspruch zu widerstehen. Je stärker jedoch die Verbannung, desto schwieriger wird es, sich dem Zauber zu widersetzen. (Der Widerstandswille aller Wesen der Zieleinheit kann pro fünf in den Zauberspruch investierte Manaeinheiten um eine Stufe reduziert werden.)

Verfangen:
Naturmagie. Kampfverzauberung. Aussprechungskosten: 50 Mana. Sehr selten.
Fügt allen nicht-fliegenden, nicht-körperlosen gegnerischen Wesen einen Verlust von einem Bewegungspunkt pro Runde zu. Wenn einer Kreatur keine Bewegungspunkte mehr zur Verfügung stehen, kann sie für den Rest der Schlacht weder Angriffe ausführen noch sich fortbewegen. Sollte sie jedoch ihrerseits angegriffen werden, ist es ihr dennoch möglich, sich zu verteidigen.

Verfluchtes Land:
Todesmagie. Stadtverzauberung. Aussprechungskosten: 250 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 2 Mana pro Runde. Selten.
Stiftet Unruhe (das Unruhepotential erhöht sich um einen Rebellen) und verursacht eine Abnahme der städtischen Produktion (Produktionspunkte) um die Hälfte des Normalwerts.

Versteinerung:
Naturmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 35 Mana. Selten.
Versucht, eine gesamte gegnerische Einheit in Stein zu verwandeln.

Vertreibung des Bösen:
Lebensmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 25 Mana. Weniger häufig.
Beschwört die Mächte des Lichts, eine Kreatur (Zieleinheit) der Chaos- oder Todesmagie in heilige Feuer einzuhüllen. Kann eine Einheit (bei einer Verringerung des Widerstandswillens um 4 Punkte) den hellen, lodernden Flammen nicht widerstehen, wird sie augenblicklich zerstört. Einheiten aus der Zwischenwelt (schwarz-kanalisierte oder wiedererweckte) sind gegenüber diesem Zauberspruch besonders anfällig und müssen eine Abnahme ihres Widerstandswillens um 10 Stufen hinnehmen.

Verwandlungen:
Hexenmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 30 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 2 Mana pro Runde. Häufig.
Verwandelt die physische Erscheinung (nicht die Eigenschaften) einer Zieleinheit zu der einer übernatürlichen Einheit nach Wahl des Zauberers. Auf Helden kann diese Verzauberung nicht angewendet werden. Hinweis: Ihre Computer-Gegner werden diesen Zauber sofort durchschauen. Allerdings kann es sein, daß sie ihrerseits versuchen werden , Sie damit auf's Kreuz zu legen!

Vulkan erwecken:
Chaosmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 200 Mana. Weniger häufig.
Ruft einen Vulkan hervor und zerstört so alle Nahrungsmittel und Mineralien, die der Zielquadrant abwirft. (Mit diesem Zauber können nur Kartenquadranten behaftet werden, die nicht bereits über Hügel, Berge oder Zauberknoten verfügen.) Diese Vulkane stellen dem Zauberer, der diesen Zauberspruch anwendet, ständig Mana (eine Einheit pro Runde) zur Verfügung. Wenn der Zauber auf eine Stadt angewendet wird, besteht für jedes Gebäude innerhalb der Stadt eine 15%ige Wahrscheinlichkeit, zerstört zu werden. Bei neu entstandenen Vulkanen ist es außerdem sehr wahrscheinlich, daß sie besondere Mineralvorkommen aufweisen.

Wachgeist:
Lebensmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 80 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 1 Mana pro Runde. Häufig.
Zur Herbeirufung eines Wachgeists. Dieser Geist kann mit Zauberknoten in ähnlicher Weise verschmelzen wie der obskure Zaubergeist. Wenn eine Verschmelzung erst einmal stattgefunden hat, können andere Wach- oder Zaubergeister nur in einem von vier Fällen den Wachgeist vertreiben und ihrerseits eine Verschmelzung mit dem Zauberknoten eingehen. Ein Zaubergeist dagegen kann jederzeit ersetzt werden.

Waffenzertrümmerung:
Chaosmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 15 Mana. Häufig.
Durch den Zauber der Waffenzertrümmerung versuchen die Kräfte des Chaos alle Waffen in einer normalen Zieleinheit zu zertrümmern. Die Einheit erhält eine Chance, diesen Chaoskräften zu widerstehen. Gelingt ihr dies nicht, dann wird ihre Angriffsstärke für Nahkampfangriffe, Wurfangriffe und Angriffe mit Wurfgeschossen auf den Wert 1 reduziert.

Wahre Auflösung:

Hexenmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 100+ Mana. Selten.

Diese wesentlich stärkere Version des obskuren Zauberspruchs Auflösung besitzt die doppelte Erfolgswahrscheinlichkeit. Jeder Manapunkt, der für die Vertreibung einer globalen Verzauberung ausgegeben wird, zählt für diesen Zweck zweifach.

Wahre Erkenntnis:

Lebensmagie, Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 20 oder 100 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 2 Mana pro Runde. Weniger häufig.

Verleiht der Zieleinheit Immunität gegenüber Täuschungszauber und gibt ihr die Fähigkeit, durch die Mauer der Dunkelheit zu sehen.

Wahre Gebietsentzauberung:

Hexenmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 50+ Mana. Weniger häufig.

Eine wesentlich stärkere Variante des obskuren Zauberspruchs Gebietsentzauberung. Sie hat die doppelte Erfolgswahrscheinlichkeit, Zielverzauberungen aufzuheben (jeder Manapunkt, der für das Aussprechen dieses Zauberspruches ausgegeben wird, zählt bei der Vertreibung von Verzauberungen doppelt).

Wahre Zaubervertreibung:

Hexenmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 10+ Mana. Häufig.

Eine stärkere Variante des obskuren Zauberspruchs Zaubervertreibung. Jeder für das Aussprechen dieses Zauberspruchs ausgegebene Manapunkt zählt bei der Vertreibung der Verzauberungen, mit denen die Zieleinheit belegt ist, doppelt.

Wahres Licht:

Lebensmagie. Kampfverzauberung. Aussprechungskosten: 20 Mana. Häufig.

Veranlaßt die Kräfte der Lebensmagie, ein heiliges Licht auf einem Schlachtfeld erstrahlen zu lassen. Alle Kreaturen der Lebensmagie werden in dieses Licht gehüllt und erhalten einen zusätzlichen Punkt für ihre Angriffsstärke (Schwerter), Verteidigungskapazität (Schilde) und ihren Widerstandswillen (Kreuze). Die Kreaturen der Todesmagie erleiden allerdings Schaden durch dieses Licht. Sie verlieren je einen Punkt an Angriffsstärke, Verteidigungskapazität und Widerstandswillen. Die Verzauberungen wahres Licht und Dunkelheit üben gegenteilige Wirkungen aus und neutralisieren sich daher.

Warp-Blitz

Chaosmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 35 Mana. Selten.

Erschüttert die Zieleinheit mit einer Reihe von Blitzen. Der erste Blitz besitzt eine Stärke von 10, der zweite von 9 usw. Diese Blitze werden so lange ausgesendet, bis alle Kreaturen der Einheit den Tod gefunden haben oder die Blitzreihe erschöpft ist (d.h. auf die Stärke Null reduziert wurde).

Warp-Holz:

Chaosmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 10 Mana. Häufig.

Damit werden sofort alle Wurfgeschosse (Bogensymbol) einer normalen Zieleinheit verbogen und somit unwirksam gemacht. Die betroffene Einheit hat keine Möglichkeit, sich diesem Zauber zu widersetzen.

Warp-Kreatur:

Chaosmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 18 Mana. Häufig.

Versucht, während des Kampfes alle Kreaturen der Zieleinheit zu mutieren. Während die Zielkreaturen sich gegen diesen Zauber zu wehren versuchen, wird ihr Widerstandswille um einen Punkt verringert. Mutierte Kreaturen bzw. Warp-Kreaturen erleiden eine der folgenden Schwächungen: halbierte Angriffsstärke, halbierte Verteidigungskapazität oder kein Widerstandswille gegenüber Zauberangriffen.

Warp-Realität:

Chaosmagie. Kampfverzauberung. Aussprechungskosten: 50 Mana. Selten.

Stört das Realitätsempfinden aller Einheiten (der eigenen und der gegnerischen), die nicht der Chaosmagie angehören. Die betroffenen Einheiten erleiden zwei Straftrefferpunkte (-20%).

Warp-Zauberknoten:

Todesmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 75 Mana. Selten.

Beeinflußt einen Zauberknoten so, daß dieser den Reserven des kontrollierenden Zauberers 5 Mana pro Runde entzieht, anstatt dazu beizutragen! Ein Warp-Zauberknoten kann nur durch eine Gebietsentzauberung oder wahre Gebietsentzauberung wieder normalisiert werden.

Wasserspeier:

Chaosmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 200 Mana;

Aufrechterhaltungskosten: 5 Mana pro Runde. Weniger häufig.

Zur Herbeirufung fliegender Wasserspeier. Es ist extrem schwierig, Wasserspeiern Schaden zuzufügen - was bei durch die Luft fliegenden, behauenen Gesteinsbrocken ja durchaus zu erwarten ist. Außerdem sind diese Kreaturen gegenüber Gift- und Steinangriffen immun.

Widerstand gegen die Elemente:

Naturmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 5 oder 25 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 1 Mana pro Runde. Häufig.

Verleiht der Zieleinheit einen erhöhten Widerstandswillen (plus 3) gegen die elementare Todes- und Naturmagie. Außerdem wird die Verteidigungskapazität der Einheit gegenüber normalen Zauber-Fernangriffen erhöht (plus drei Punkte der Fernverteidigungskapazität).

Widerstand gegen Zauberangriffe:

Hexenmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 5 oder 25 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 1 Mana pro Runde. Häufig.

Verleiht der Zieleinheit einen weitaus höheren Widerstandswillen (plus drei Kreuze) gegenüber negativen Verzauberungen aus allen Zauberreichen!

Wiedererweckung der Toten:

Todesmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 50 Mana. Sehr selten.

Erweckt *während einer Schlacht* eine eigene oder gegnerische Einheit wieder zum Leben und läßt sie auf Ihrer Seite weiterkämpfen. Eine wiedererweckte Kreatur gehört zu den Wesen der Zwischenwelt, bleibt nach dem Kampf bestehen und erfordert um 50% erhöhte Unterhaltskosten pro Runde (Standard-Einheiten verlangen im Gegensatz zu übernatürlichen Einheiten keine Unterhaltskosten. Siehe Herbeigerufene Wesen).

Wind der Wachsamkeit:

Hexenmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 18 oder 90 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 1 Mana pro Runde. Weniger häufig.

Ruft den Wind des Bewußtseins herbei, der eine Zieleinheit umweht und diese für Angriffe mit Wurfgeschossen unverwundbar macht (Immunität gegenüber Wurfgeschossen).

Wohlstand:

Lebensmagie. Stadtverzauberung. Aussprechungskosten: 250 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 2 Mana pro Runde. Selten.

Erhöht drastisch das Wirtschaftswachstum einer Zielstadt. Goldeinnahmen werden um 50% erhöht!

Wolke des Schattens:

Todesmagie. Stadtverzauberung. Aussprechungskosten: 150 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 3 Mana pro Runde. Selten.

Hüllt eigene Städte in eine dichte Wolke aus Dunkelheit (entspricht der Wirkung des Zauberspruchs Dunkelheit). Jegliche Kampfhandlung in der Zielstadt muß unter diesem Zaubereinfluß ausgetragen werden.

Wort der Zurückrufung:

Hexenmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 20 Mana. Häufig.

Bringt die (eigene) Zieleinheit zur Zauberfestung zurück. Sollte für die Zieleinheit dort nicht genügend Platz vorhanden sein, wird eine Einheit aus dem entsprechenden Stadtquadranten in einen benachbarten Quadranten versetzt.

Wort des Todes:

Todesmagie. Sofortiger Kampfzauber. Aussprechungskosten: 40 Mana. Sehr selten.

Ruft die Kräfte des Todes herbei, um den Versuch zu unternehmen, alle Wesen in der Zieleinheit sofort zu vernichten. Der Widerstandswille betroffener Einheiten wird um 5 Punkte vermindert, während sie versuchen, dieser teuflischen Macht zu widerstehen.

Zauberabwehr:

Hexenmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 50 + Mana. Weniger häufig.

Versucht mit Hilfe direkter Manipulation der Zauberkräfte, den Zauberspruch eines gegnerischen Magiers abzuwenden, während er ausgesprochen wird. Wenn ein Zauberer Zauberabwehr erfolgreich anwenden möchte, muß er ebensoviel Mana (aus den Reserven) aufwenden, wie der gegnerische Zauberer bereits in diesen Zauber investiert hat. Sollte der Zauberer dafür nicht genügend Mana zur Verfügung haben, schlägt dieser Zauberspruch fehl.

Zauberfesselung:

Hexenmagie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 1000 Mana;

Aufrechterhaltungskosten: entsprechen dem Zielzauber. Sehr selten.

Stiehlt einem anderen Zauberer eine globale Verzauberung. Der gestohlene Fernzauber geht in den Besitz des Zauberers über, der den Zauberdiebstahl ausführt. Dieser kontrolliert ihn dann und muß ihn auch aufrechterhalten.

Zaubergeist:

Obskure Magie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 30 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 1 Mana pro Runde. Häufig.

Ruft einen Zaubergeist herbei. Diese Wesen sind in der Lage, die Energie eines Zauberknotens zu konzentrieren, um sie dem Mana-Einkommen ihres Zaubermeisters hinzuzufügen.

Zauberschutz:

Hexenmagie. Wesenverzauberung. Aussprechungskosten: 20 oder 100 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 1 Mana pro Runde. Weniger häufig.

Schützt die positiven Verzauberungen der Zieleinheit vor einer versuchten Vertreibung. Wenn es sich bei der Zieleinheit um eine herbeigerufene Kreatur handelt, wird dadurch auch die Bindung zum kontrollierenden Zauberer geschützt. Der Zauberschutz muß wieder aufgehoben werden, bevor andere Verzauberungen der Kreatur oder der Einheit entfernt werden können.

Zaubersperre:

Hexenmagie. Stadtverzauberung. Aussprechungskosten: 350 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 5 Mana pro Runde. Sehr selten.

Hüllt die Zielstadt in einen schützenden magischen Mantel, der ihr völlige Immunität gegenüber allen Fernzaubern einer bestimmten Art verleiht (Chaos-, Todes-, Lebens-, Natur- oder Hexenmagie - je nach Wahl des Zauberers). Dieser Schutz unterbindet das Aussprechen der jeweiligen Art von Zaubersprüchen und hält Kreaturen, die aus dem zaubergesperrten Reich herbeigerufen wurden (sowohl die eigenen als auch gegnerische), auf magische Weise von der Stadt fern.

Zauberspruch der Weltenbeherrschung:

Obskure Magie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 5000 Mana. Sehr selten.

Gibt dem Zauberer, der diesen Zauberspruch erfolgreich ausspricht, die absolute Kontrolle über die gesamte Magie in beiden Welten. Dies bedeutet, daß alle gegnerischen Zauberer nicht mehr in der Lage sind, Zaubersprüche auszusprechen und daß alle herbeigerufenen Wesen verbannt werden. Die wichtigste Wirkung des erfolgreich ausgesprochenen Zauberspruchs der Weltenbeherrschung ist aber, daß alle gegnerischen Zauberer ihre magischen Fähigkeiten verlieren und der aussprechende Zauberer somit das Spiel gewonnen hat!

Zauberverfolgung:

Obskure Magie. Aussprechungskosten: 200 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 5 Mana pro Runde. Weniger häufig.

Ermöglicht Ihnen, alle Zaubersprüche nachzuverfolgen, die von den mit Ihnen in Kontakt stehenden Zauberern ausgesprochen werden. Die ausgesprochenen Zaubersprüche werden auf dem Zauber-Übersichtsbildschirm oberhalb der Zaubererporträts angezeigt.

Zaubervertreibung:

Obskure Magie. Sofortiger Zauber. Aussprechungskosten: 10+ Mana. Häufig.

Wird während eines Kampfes über eine Einheit ausgesprochen, um alle Verzauberungen aufzuheben, die ihr schaden, und wirkt direkt auf die Kreatur(en) der Einheit ein. Die Wahrscheinlichkeit, eine bestimmte Verzauberung erfolgreich aufzulösen, hängt von der Stärke dieser Verzauberung sowie von der Wirksamkeitsstufe ab, mit der die Zaubervertreibung ausgesprochen wird.

Zauberwichte:

Naturmagie. Herbeirufungszauber. Aussprechungskosten: 100 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 3 Mana pro Runde. Häufig.

Ruft Zauberwichte herbei. Dies sind kleine, fliegende Waldkreaturen, die winzige magische Angriffe über weite Entfernungen ausführen können.

Zeit anhalten:

Hexenmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 1500 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 150 Mana pro Runde. Sehr selten.

Versetzt alle gegnerischen Zauberer in ein Zeitvakuum, und auch der Rest der Welt wird angehalten. Daraufhin kann nur der Zauberer, der diesen Zauberspruch ausspricht, seine Einheiten bewegen und auf normale Weise angreifen. Er muß für diesen Zauber während des Zeitstillstands Aufrechterhaltungskosten zahlen, aber *nur* für diesen Zauber!

Zertrümmerung:

Nimmt sich einen Steinmaterialabschnitt vor und legt ihn in Trümmer.

Zorn der Natur:
Naturmagie. Globale Verzauberung. Aussprechungskosten: 1250 Mana; Aufrechterhaltungskosten: 10 Mana pro Runde. Sehr selten.

Beschwört den Zorn beider Welten herauf, wodurch alle Zauberer bestraft werden, die Zaubersprüche mit Hilfe der zerstörerischen Todes- oder Chaosmagie aussprechen. Immer wenn ein Zauberer einen Nicht-Kampfzauber der Todes- oder Chaosmagie anwendet, werden *alle* seine Städte von Beben heimgesucht, die mit einer 10%igen Wahrscheinlichkeit alle nicht-fliegenden, nicht-körperlosen Einheiten vernichten und mit einer 5%igen Wahrscheinlichkeit alle Gebäude zerstören.

Definitionen

Kampfzaubersprüche können nur während eines Kampfes ausgesprochen werden. Die Wirkungen sofortiger Kampfzaubersprüche zeigen sich noch in der Runde, in der sie ausgesprochen werden. Kampfverzauberungen wirken sich auf das Schlachtfeld aus (oder auf eine Einheit, wenn es sich um eine Kampf-Wesenverzauberung handelt) und halten für die Dauer des Kampfes an.

Fernzaubersprüche können nur außerhalb des Kampfgeschehens ausgesprochen werden. Ihre Wirkungen können sofortig (sofortige Fernzaubersprüche) oder langanhaltend (Verzauberungen und Wesenherbeirufungen) sein. Sofortige Zaubersprüche wirken nur während der Runde, in der sie ausgesprochen werden. Verzauberungen und Wesenherbeirufungen halten so lange an, wie ihre Aufrechterhaltungskosten/Unterhaltskosten bezahlt werden, bis die Wesen sterben oder bis die Verzauberungen aufgehoben werden.

Sofortige Zaubersprüche üben (wie der Name schon sagt) sofortige Zauber aus. Viele dieser Zaubersprüche sind zerstörerischer Natur, wie die Feuerkugel. Die Kraft dieser Zaubersprüche erschöpft sich, kurz nachdem sie ausgesprochen wurden. Sie zeigen in späteren Spiel- oder Kampfrunden keinerlei Wirkung mehr.

Dauerzauber sind Verzauberungen, die eine wesentliche Eigenschaft ihres Zieles dauerhaft verändern. Daher müssen für dieser Zauber auch keine Aufrechterhaltungskosten gezahlt werden.

Globale Zaubersprüche wirken auf *alle* Einheiten, Landquadranten, Portale, Zauberer usw. auf Arcanus und Myrror, die in die Kategorie der Zauberbeschreibung fallen. Globale Verzauberungen sind auf all ihre Ziele wirksam, so lange sie aufrecht erhalten werden oder bis sie vertrieben oder aufgehoben werden. Sie können im Zauber-Übersichtsbildschirm eingesehen werden. Dort erscheinen sie in der Farbe des aussprechenden Zauberers.

Stadtverzauberungen und Stadtzaubersprüche haben einzelne Städte zum Ziel. Stadtverzauberungen können im Stadt-Übersichtsbildschirm angesehen werden. Sie erscheinen dort in der Farbe des aussprechenden Zauberers.

Herbeirufungen sind Zauber, die übernatürliche Wesen zu Arcanus oder Myrror rufen. Diese Wesen kämpfen dann für den Zauberer, der sie herbeigerufen hat. Übernatürliche Wesen benötigen Zauberkraft für ihren Unterhalt, damit sie auf diesen Welten bleiben.

Kampf-Herbeirufungen sind Zauber, die Kreaturen nur für die Dauer einer Schlacht herbeirufen. Diese Kreaturen schließen die Luft-, Erd- und Feuer-Elementarwesen sowie Phantombestien und Phantomkrieger mit ein. Diese Kreaturen verschwinden wieder nach Beendigung der Schlacht, für die sie herbeigerufen wurden. Beachten Sie, daß sie diese Kreaturen nicht herbeirufen können, wenn Sie die maximale Truppenstärke (9) bereits erreicht haben.

Einige Zauber können entweder während eines Kampfes oder als Fernzauber (außerhalb des Kampfgeschehens) ausgesprochen werden. Die Aussprechungskosten dieser Zauber hängen vom Aussprechungszeitpunkt ab. Wenn sie während eines Kampfes ausgesprochen werden, muß der Zauberer eine geringere Manamenge aufwenden. Dann hält ihre Wirkung aber nur für die Dauer des entsprechenden Kampfes an. Werden sie außerhalb eines Kampfes ausgesprochen, dann können sie, wenn die Aufrechterhaltungskosten gezahlt werden, eine langanhaltende Wirkung haben.

Wesenverzauberungen richten sich auf ganze Einheiten, nicht nur auf die einzelnen Wesen oder Figuren in einer Einheit. Einige dieser Verzauberungen können nur auf normale Einheiten angewendet werden. Sie zeigen übrigens keine Wirkung auf herbeigerufene Wesen. Die gegenwärtig aktiven Verzauberungen einer Einheit können Sie im Einheit-Statistikfenster einsehen.

Eigene Einheiten oder Besitztümer sind diejenigen, die von Ihrem Zauberer kontrolliert werden oder sich in seinem Besitz befinden. Die Einheiten Ihrer Verbündeten sind hiermit nicht gemeint.

Gegnerische Einheiten oder Besitztümer sind diejenigen, die von einem *beliebigen anderen* Zauberer kontrolliert werden, unabhängig davon, ob dieser zu Ihren Verbündeten zählt oder nicht. Alle gegnerischen Zauberer können das Ziel eines Ihrer Zauberangriffe sein.

Aussprechungskosten beziehen sich auf die Mindest-Manamenge, die aufgewendet werden muß, um den jeweiligen Zauber auszusprechen. Ein Pluszeichen hinter dem Betrag gibt an, daß der Zauberer auch mehr Mana aufwenden kann, um dem Zauber eine stärkere Wirkung zu verleihen. Wenn ein Zauber sowohl während als auch außerhalb eines Kampfes ausgesprochen werden kann, sind zwei verschiedene Beträge angegeben, wobei sich der niedrigere auf die Aussprechung während des Kampfes bezieht.

Aufrechterhaltungskosten beziehen sich auf die Manamenge, die zur Aufrechterhaltung der entsprechenden Verzauberung oder zum Unterhalt der herbeigerufenen Kreatur zur Verfügung gestellt werden muß. Wenn der

aussprechende Zauberer die Aufrechterhaltungskosten nicht aufbringt, verschwinden die jeweiligen Verzauberungen oder herbeigerufenen Kreaturen wieder. Beachten Sie, daß sich die Aufrechterhaltungskosten bei Zaubern, die sowohl im als auch außerhalb des Kampfes ausgesprochen werden können, nur auf die Anwendung außerhalb des Kampfes beziehen.

Sehr selten, selten, weniger häufig oder häufig. Diese Begriffe beziehen sich auf den Seltenheitsgrad und die Macht eines Zaubers. Seltenere und damit auch mächtigere Zaubersprüche sind schwieriger zu erlernen und haben höhere Aussprechungskosten. Außerdem muß ein Zauberer, der mächtigere Zaubersprüche in einem bestimmten Zauberreich erlernen möchte, ein fundiertes Wissen von diesem Zauberreich aufweisen (d.h. er muß mehr Zauberregister der entsprechenden Art von Magie besitzen).

TABELLE DER WESENVERZAUBERUNGEN

Seltenheitsgrad	Obskure Magie	Chaosmagie	Todesmagie	Lebensmagie	Naturmagie	Hexenmagie
Häufig		Schauerliche Waffe	Mantel der Furcht Schwarzer Schlaf[S] Schwäche	Segen Ausdauer Heldentum Heilige Rüstung Heilige Waffe	Riesenstärke Widerstand gegen die Elemente Steinerne Haut Laufen auf dem Wasser Netz [S]	Konfusion Verwandlungen Widerstand gegen Zauberangriffe
Weniger häufig		Chaoskanäle Flammenschwert Feueropferung Warp-Kreatur[S]	Berserker [S] Schwarze Kanäle Lycanthropie Unterwerfung [S]	Ebenenreise Wahre Erkenntnis	Pfadfinder	Unsichtbarkeit Flug Wind der Wachsamkeit Zauberschutz
Selten			Gespensterwesen	Unverwundbarkeit Löwenherz Rechtschaffenheit	Elementarrüstung Eiserne Haut	Verbannung Eile [S] Immunität gegenüber Zaubersprüchen Lähmung Laufen mit dem großen Wind
Sehr selten			Wiedererweckung der Toten[=]	Regeneration		Kreaturenfesselung[S]

[S] können nur während des Kampfes ausgesprochen werden.
[=] können nur während des Kampfes ausgesprochen werden; die Wirkung hält aber auch danach noch an.
Fettgedruckte Verzauberungen können nur außerhalb des Kampfes (d.h. als Fernverzauberungen) ausgesprochen werden.

TABELLE DER GLOBALEN VERZAUBERUNGEN

Beachten Sie, daß sich globale Verzauberungen und sofortige Zauber auf alle relevanten Ziele in beiden Welten auswirken!

Seltenheitsgrad	Obskure Magie	Chaosmagie	Todesmagie	Lebensmagie	Naturmagie	Hexenmagie
Weniger häufig				Böse Omen		Aura der Erhabenheit Beherrschung des Windes
Selten			Beherrschung der Zombies			
Sehr selten	*Zauberspruch der Weltenbeherrschung*	Armageddon Chaos-Schwall Beherrschung der Verdammnis Große Verödung Meteoritenstürme	*Todesfluch* Ewige Nacht Böse Omen	Lebenszauber Kreuzzug Geweihte Waffen Lebenskraft Chaos abwenden	Beherrschung des Kräuterzaubers Bewußtsein der Natur Zorn der Natur	*Große Zurückrufung* Zeit anhalten Fernmagie abwenden

TABELLE DER KAMPFZAUBER

Seltenheitsgrad	Obskure Magie	Chaosmagie	Todesmagie	Lebensmagie	Naturmagie	Hexenmagie
Häufig	*Zauber-vertreibung* *Held zurückrufen*	*Zertrümmerung* *Feuerblitz* *Lichtblitz* *Waffenzertrümmerung* *Warp-Holz*	Dunkelheit *Lebensverzehrung* *Manaentzug* Schreckenszauber	*Heilen* *Sternenfeuer* Wahres Licht	Erde zu Schlamm	Gegenzauber *Wahre Zaubervertreibung* *Gedankenfeuer*
Weniger häufig		*Feuerkugel*	Schwarzes Gebet	*Vertreibung des Bösen* Gebet *Tote erwecken*	*Ruf der Risse* *Eisblitz*	*Höhenangst*
Selten		*Blitz der Verdammnis* *Flammenangriff* *Magischer Wirbelwind*[©] Metallfeuer *Warp-Blitz* Warp-Realität	Qualen der Dunkelheit	*Heiliges Wort* *Massenheilung*	*Versteinerung*	Gedankensturm
Sehr selten		*Ruf des Chaos* *Disintegration*	*Todesverwünschung* *Wort des Todes*	Hochgebet	Ruf der Blitze Verfangen	Massenunsichtbarkeit

[©] sind nur auf eine Einheit gerichtet.
[©] zählt zwar als sofortiger Kampfzauber, zeigt aber Wirkungen, die für die Dauer des Kampfes anhalten.

TABELLE SONSTIGER ZAUBER

Die in dieser Tabelle aufgeführten Zauber lassen sich nicht in eine der anderen Kategorien einstufen.

Seltenheitsgrad	Obskure Magie	Chaosmagie	Todesmagie	Lebensmagie	Naturmagie	Hexenmagie
Häufig	*Herbeirufungskreis*		*Landentweihung*	Gerechte Sache	*Erdenüberlieferung*	*Wort der Zurückrufung*
Weniger häufig	Zauberverfolgung *Gebietsentzauberung* Gegenstand verzaubern Held herbeirufen		*Vulkan erwecken*	*Kraftverzehrung* *Subversion*	*Ebenensprung* *Resurrektion*	*Veränderung des Geländes* *Naturheilung* *Transmutation*	*Wahre Gebietsentzauberung* *Straße verzaubern* *Zauberabwehr*
Selten	Bewußtsein Artefakt herstellen *Auflösung* Meister des Kampfes herbeirufen	*Feuersturm*	*Schwarzer Wind* Warp-Zauberknoten	Inkarnation	*Eissturm* *Festung bewegen*	*Wahre Auflösung*
Sehr selten			*Gemeiner Zauberentzug*			*Zauberfesselung*

Master of Magic-Zaubersprüche nach Zauberreichen

Die folgenden Tabellen sind nach Zauberreichen geordnet. Sie sollen einen Überblick über die relativen Stärken und Schwächen der einzelnen Zauberreiche geben. Die Zaubersprüche der obskuren Magie können von allen Zauberern erlernt werden. Welche Zauber Ihr Magier außerdem erlernen kann, hängt von den Einstellungen ab, die Sie zu Beginn des Spiels vornehmen (siehe Zauberregister). Diese Tabellen sollen Ihnen bei der Entscheidung helfen, welche Zauberreiche Ihr Zauberer studieren soll.

TABELLE DER OBSKUREN MAGIE

Seltenheitsgrad	Herbeirufungszauber	Stadtverzauberung	Wesenverzauberung	Globale Verzauberung	Kampfzauber	Sonstiger Zauber
Häufig	Zaubergeist				*Zaubervertreibung* « *Held zurückrufen* «	*Herbeirufungskreis*
Weniger häufig						Zauberverfolgung *Gebietsentzauberung* Gegenstand verzaubern Held herbeirufen
Selten						Bewußtsein Artefakt herstellen *Auflösung* Meister des kampfes herbeirufen
Selten						*Zauberspruch der Weltenbeherrschung*

TABELLE DER CHAOSMAGIE

Seltenheitsgrad	Herbeirufungszauber	Stadtverzauberung	Wesenverzauberung	Globale Verzauberung	Kampfzauber	Sonstiger Zauber
Häufig	Feuer-Elementarwesen Höllenhunde	Feuerwand	Schauerliche Waffe		*Zertrümmerung* « *Feuerblitz* « *Lichtblitz* « *Waffenzertrümmerung* « *Warp-Holz* «	*Landentweihung*
Weniger häufig	Chimäre Fledermaus der Verdammnis Feuerriese Wasserspeier	**Chaoskanäle** Flammenschwert Feueropferung Warp-Kreatur			*Feuerkugel* «	*Vulkan erwecken*
Selten	Ausgeburt des Chaos Feuerteufel	Chaos-Riß			*Blitz der Verdammnis* « *Flammenangriff* *Magischer Wirbelwind* Metallfeuer *Warp-Blitz* « Warp-Realität	*Feuersturm*
Sehr selten	Riesendrache Hydra	*Ruf der Leere*		Armageddon Chaos-Schwall Beherrschung der Verdammnis Große Verödung Meteoritenstürme	*Ruf des Chaos* *Disintegration* «	

TABELLE DER TODESMAGIE

Seltenheitsgrad	Herbeirufungszauber	Stadtverzauberung	Wesenverzauberung	Globale Verzauberung	Kampfzauber	Sonstiger Zauber
Häufig	Ghuls Skelette	Dunkle Rituale Mantel der Furcht Schwarzer Schlaf Schwäche			Dunkelheit *Lebensverzehrung* « *Manaentzug* Schreckenszauber	
Weniger häufig	Nachtläufer Schattendämonen	Mauer der Dunkelheit	Berserker **Schwarze Kanäle** **Lycanthropie** Unterwerfung		Schwarzes Gebet	*Kraftverzehrung* *Subversion*
Selten	Gespenster	Wolke des Schattens Verfluchtes Land Gegenwart des Bösen Hungersnot	Gespenster-wesen	Beherrschung der Zombies	Qualen der Dunkelheit	*Schwarzer Wind* Warp-Zauberknoten
Sehr selten	Ritter des Todes Dämonenherrscher	Pestilenz	Wiedererweckung der Toten	*Todesfluch* Ewige Nacht Böse Omen	*Todesverwünschung* *Wort des Todes* «	*Gemeiner Zauberentzug*

TABELLE DER LEBENSMAGIE

Seltenheitsgrad	Herbeirufungszauber	Stadtverzauberung	Wesenverzauberung	Globale Verzauberung	Kampfzauber	Sonstiger Zauber
Häufig	Wachgeist		Segen Ausdauer Heldentum Heilige Rüstung Heilige Waffe		*Heilen* « *Sternenfeuer* « Wahres Licht	Gerechte Sache
Weniger häufig	Einhörner	Himmlisches Licht	Ebenenreise Wahre Erkenntnis	Ebenensiegel	*Vertreibung des Bösen*« Gebet *Tote erwecken* «	*Ebenensprung* *Resurrektion*
Selten	Engel	Kampfaltar Wohlstand Strom des Lebens	Unverwundbarkeit Löwenherz Rechtschaffenheit		*Heiliges Wort* *Massenheilung*	Inkarnation
Sehr selten	Erzengel	Astraltor Stadtweihe Inspiration		Lebenszauber Kreuzzug Geweihte Waffen Lebenskraft Chaos abwenden	Hochgebet	

TABELLE DER NATURMAGIE

Seltenheitsgrad	Herbeirufungszauber	Stadtverzauberung	Wesenverzauberung	Globale Verzauberung	Kampfzauber	Sonstiger Zauber
Häufig	Zauberwichte Kriegsbären	Mauer aus Stein[55]	Riesenstärke Widerstand gegen die Elemente Steinerne Haut Laufen auf dem Wasser Netz [S]	Erde zu Schlamm		*Erdenüberlieferung*
Weniger häufig	Basilisk Hahnendrache Riesenspinnen	Auge der Natur	Pfadfinder		*Ruf der Risse* *Eisblitz* «	*Veränderung des Geländes* *Naturheilung* *Transmutation*
Selten	Erden-Elementarwesen] Stierdrachen Steinriese	Gaias Segen *Erdbeben*	Elementarrüstung Eiserne Haut		*Versteinerung* «	*Eissturm* *Festung bewegen*
Sehr selten	Behemoth Koloß Riesenwurm	Erdentor	Regeneration	Beherrschung des Kräuterzaubers Bewußtsein der Natur Zorn der Natur	Ruf der Blitze Verfangen	

TABELLE DER HEXENMAGIE

Seltenheitsgrad	Herbeirufungszauber	Stadtverzauberung	Wesenverzauberung	Globale Verzauberung	Kampfzauber	Sonstiger Zauber
Häufig	Schwimmende Insel Nagas Phantomkrieger]		Konfusion Verwandlungen Widerstand gegen Zauberangriffe		Gegenzauber *Wahre Zaubervertreibung*« *Gedankenfeuer*«	*Wort der Zurückrufung*
Weniger häufig	Phantombestie]		Unsichtbarkeit Flug Wind der Wachsamkeit Zauberschutz	Aura der Erhabenheit Beherrschung des Windes	*Höhenangst* «	*Wahre Gebietsentzauberung* *Straße verzaubern* *Zauberabwehr*
Selten	Luft-Elementarwesen] Flaschengeist Himmelsdrache Sturmriese		Verbannung Eile [S] Immunität gegenüber Zaubersprüchen Lähmung Laufen mit dem großen Wind		Gedankensturm «	*Wahre Auflösung*
Sehr selten		Fliegende Festung Zaubersperre	Kreaturenfesselung [S]	*Große Zurückrufung* Zeit anhalten Fernmagie abwenden	Massenunsichtbarkeit	*Zauberfesselung*

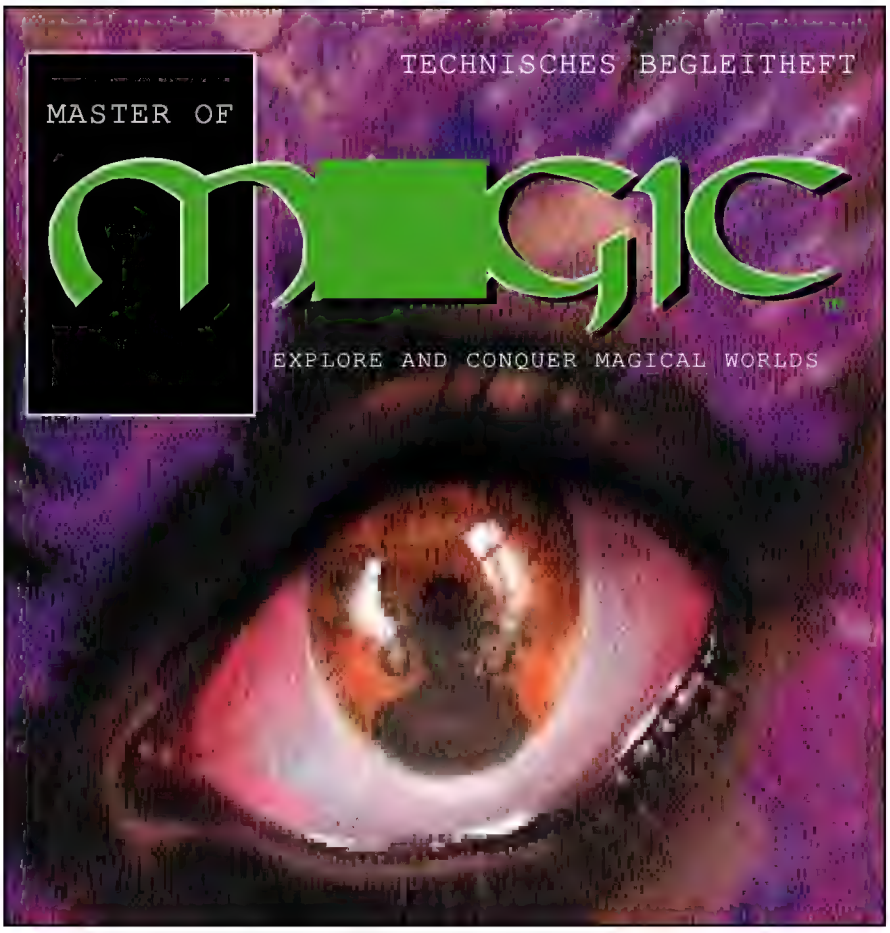
« sind nur auf eine Einheit gerichtet.

© zählt zwar als sofortiger Kampfzauber, zeigt aber Wirkungen, die für die Dauer des Kampfes anhalten.

[S] können auch während des Kampfes ausgesprochen werden; die Wirkung verschwindet allerdings nach Beendigung des Kampfes wieder.

[55] kann während des Kampfes ausgesprochen werden; die Wirkung hält auch nach dem Kampf an.

T können nur während eines Kampfes ausgesprochen werden; entsprechende Wesen verschwinden wieder nach s Beendigung des Kampfes.
= können nur während des Kampfes ausgesprochen werden.
= können nur während des Kampfes ausgesprochen werden, die Wirkung hält aber auch danach noch an.
Fettgedruckte Verzauberungen können nur außerhalb des Kampfes (d.h. als Fernverzauberungen) ausgesprochen werden.



HARDWARE UND SYSTEMANFORDERUNGEN

Um Master of Magic auf Ihrem Computer betreiben zu knnen, bentigen Sie:

- mindestens einen 386er SX-Prozessor (Um das Gameplay richtig genieen zu knnen, empfehlen wir mindestens einen 386er DX-Prozessor mit 33 MHz oder mehr.),
- mindestens 575 KB freien Grundspeicher,
- mindestens 2,7 MB freien Expansionsspeicher (EMS),
- mindestens VGA-Grafik oder besser und
- eine Maus.

Anmerkungen zur Software-Kompatibilitt

Beachten Sie, da hier nur bereits bekannte Probleme aufgefhrt werden. Da es keine Tests gibt, die alle Schwierigkeiten ans Tageslicht bringen, kann es durchaus passieren, da Sie plötzlich einem völlig neuen Problem gegenberstehen. Richten Sie sich in diesem Fall bitte an den Kundendienst.

Die Diskettenversion dieses Spiels wurde nicht unter Microsoft Windows getestet. Wir empfehlen Ihnen daher, das Spiel nicht von Windows aus zu betreiben, da dies mit grer Wahrscheinlichkeit zu Problemen fhrt.

Wir empfehlen Ihnen auerdem, vor dem Spielen von Master of Magic alle TSR-Programme (Terminate-and-Stay-Resident) aus dem Speicher zu entfernen. Diese Programme schränken den verfgbaren Arbeitsspeicher ein, verlangsamen damit den Spielverlauf, und es kann zu unvorhersehbaren Interaktionen zwischen dem Spiel und diesen im Speicher residenten Programmen kommen.

Installation

Gehen Sie folgendermaen vor, um Master of Magic auf Ihrer Festplatte zu installieren:

- Legen Sie Diskette 1 in ein leeres Diskettenlaufwerk ein.
- Machen Sie dieses Laufwerk zum aktiven Laufwerk. (Geben Sie den Kennbuchstaben dieses Laufwerks - normalerweise A oder B - gefolgt von einem Doppelpunkt ein, und drücken Sie <Enter>.)
- Geben Sie install ein, und drücken Sie <Enter>.
- Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Nachdem das automatische Installations- und Set-Up-Programm abgelaufen ist, sind Sie spielbereit. Geben Sie magic ein, und drücken Sie <Enter>, um mit dem Spiel zu beginnen.

Konfiguration

Whrend der Installation werden Sie aufgefordert, einige Einstellungen bezglich Ihrer Sound-Konfiguration auszuwhlen. Das Installationsprogramm erkennt die meisten Soundkarten zwar automatisch, es kann aber vorkommen, da Sie die Standardeinstellungen ndern mssen. Wenn Ihnen die benötigten Angaben fehlen (DMA-Kanal, IRQ-Einstellung u..), schauen Sie im Begleitmaterial zu Ihrer Soundkarte nach.

ONLINE-SERVICE

MicroProse bietet aktuelle Neuigkeiten, die neuesten Spielversionen, Aktuali-sierungen, Produkt-Demos, Kritiken, technische Ratschlge und mehr ber die folgenden Online-Dienste fr Modem-Benutzer. Unter diesen Service-Nummern stehen Ihnen unsere Mitarbeiter Quentin Chaney, Amy VanWestervelt und Brian Hellesen zur Verfgung.

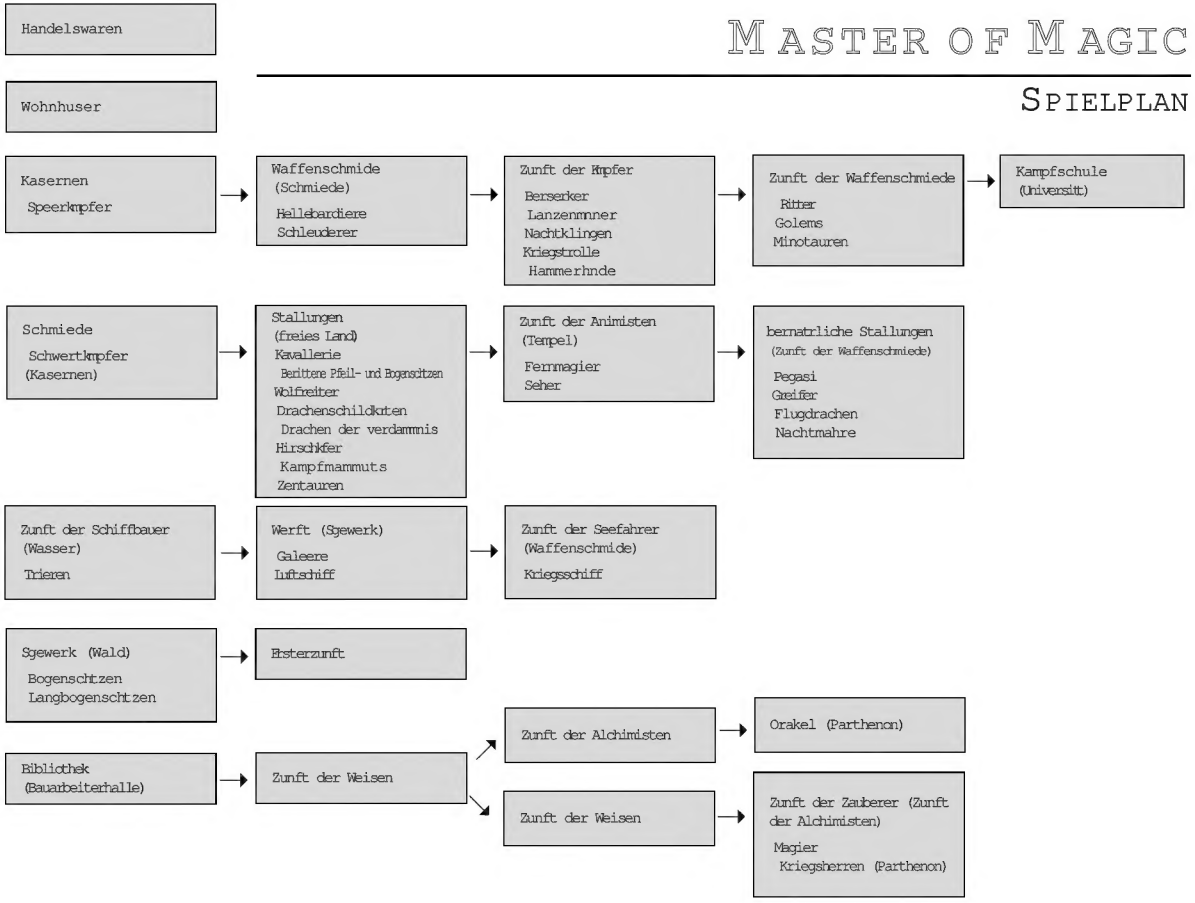
MicroProse UK On-line Support Services MicroProse Bulletin Board Service (MPS*BBS-UK) +44 (0)1454 327083, +44 (0)1454 327084, mit den Einstellungen 8,N,1, untersttzt bis zu 17.400 Baud, 2 Leitungen, tglich rund um die Uhr.
MicroProse US Bulletin Board Service (MPS*BBS) +1 410 785-1841, mit den Einstellungen 8,N,1, untersttzt bis zu 14.400 Baud, 8 Leitungen, tglich rund um die Uhr.
America Online: Industry Connection, Schlsselwort: "MicroProse", Adresse: MicroProse.
CompuServe: Game Publishers Forum, Schlsselwort: "Go GAMPUB", Adresse: 76004,2223.
Delphi: GameSig, Adresse: MicroProse.
Fidonet: MicroProse Conference, Node 1: 2617/107
GEnie: Scorpia RT, Schlsselwort: "Scorpia", Adresse: MicroProse.
Internet: Adresse: 76004,2223@CompuServe.Com.
MCI Mail: Adresse: MicroProse.
PC-Link: Computer Forum, Schlsselwort: "MicroProse", Adresse: MicroProse.
Prodigy: "Game Club", Adresse: XHFK15D.
Promenade: Industry Connection, Schlsselwort: "MicroProse", Adresse: MicroProse.
Q-Link: Computer Forum, MicroProse Section, Adresse: MPSLabs.

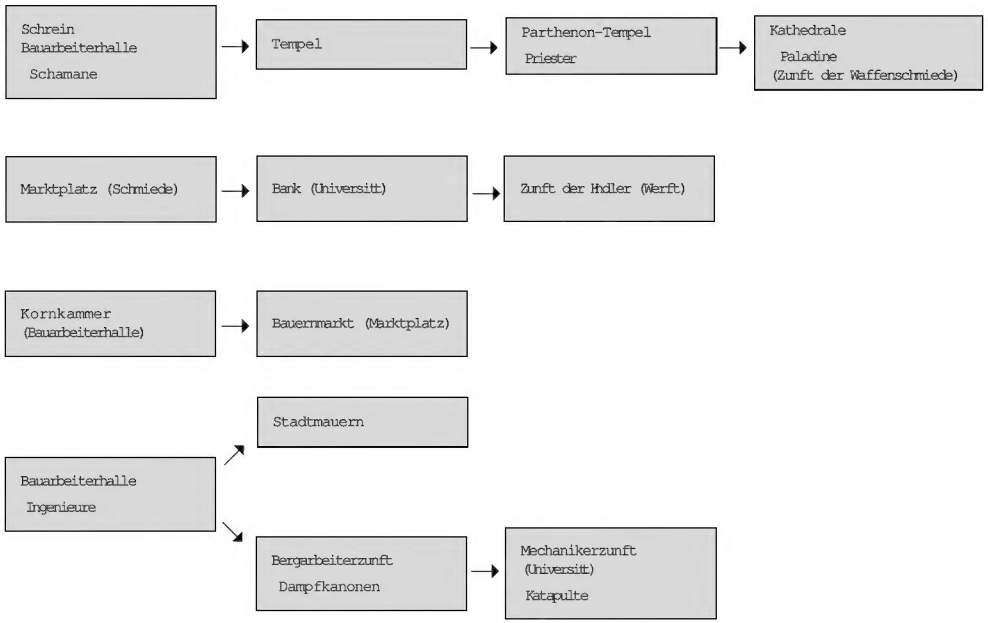
KUNDENDIENST UND TECHNISCHE UNTERSTTZUNG

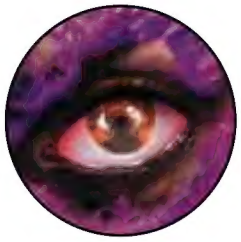
Sollten Probleme auftauchen, knnen Sie dienstags von 15.00 bis 18.00 Uhr unter folgenden Nummern Hilfe erhalten:

Tel: 05241/9464-80
Fax: 05241/9464-94

SPIELPLAN


Handelswaren
Wohnhuser
Kasernen
Speerkmpfer
Waffenschmide
(Schmiede)
Hellebardiere
Schleuderer
Zunft der Kmpfer
Berserker
Lanzenmnner
Nachtklingen
Kriegstrolle
Hammerhnde
Zunft der Waffenschmiede
Ritter
Golems
Minotauren
Kampfschule
(Universitt)
Schmiede
Schwertkmpfer
(Kasernen)
Stallungen
(freies Land)
Kavallerie
Berittene Pfeil- und Bogenschtzen
Wolfreiter
Drachenschildkten
Drachen der verdammnis
Hirschkfer
Kampfmammuts
Zentauren
Zunft der Animisten
(Tempel)
Fernmagier
Seher
bernatrliche Stallungen
(Zunft der Waffenschmiede)
Pegasi
Greifer
Flugdrachen
Nachtmahre
Zunft der Schiffbauer
(Wasser)
Trieren
Werft (Sgewerk)
Galeere
Luftschiff
Zunft der Seefahrer
(Waffenschmide)
Kriegsschiff
Sgewerk (Wald)
Bogenschtzen
Langbogenschtzen
Ersterzunft
Bibliothek
(Bauarbeiterhalle)
Zunft der Weisen
Zunft der Alchimisten
Orakel (Parthenon)
Zunft der Weisen
Zunft der Zauberer (Zunft der Alchimisten)
Magier
Kriegsherren (Parthenon)


Schrein
Bauarbeiterhalle
Schamane
Tempel
Parthenon-Tempel
Priester
Kathedrale
Paladine
(Zunft der Waffenschmiede)
Marktplatz (Schmiede)
Bank (Universität)
Zunft der Händler (Werft)
Kornkammer
(Bauarbeiterhalle)
Bauernmarkt (Marktplatz)
Stadtmauern
Bauarbeiterhalle
Ingenieure
Bergarbeiterzunft
Dampfkanonen
Mechanikerzunft
(Universität)
Katapulte



The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY, GB.
Tel: +44 (0) 454 329510

HERGESTELLT IN GB

MP322209T/SR